IN REGALO
I FANTASTICI POSTER!

Tutto quello che volevate sapere e che nessuno vi ha mai detto sul mondo N64

CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64 PRO

Il biglietto per
EXPOCARTOON
13-16 maggio '99

RAYMAN 2
L'ANTEPRIMA PIÙ ATTESA!

Recensito!
MARIO PARTY

Giocati fino allo stremo
MARIO PARTY
CASTLEVANIA
VIRTUAL POOL

La guida a Glover - I parte

In allegato il libretto con la seconda parte di Turok 2

MAGGIO 1999 MENSILE SPED. IN ABB. POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 622/96 - FILIALE DI ROMA

L. 7.900
9 771128 383009 90003
N. 3 MAGGIO 1999

NEL NUMERO 5 DI

Galaxy PlayStation Mensile

IN ESCLUSIVA

BUGS GETS LOST IN TIME!

ANCORA!

V RALLY 2!
INCREDIBILE. IL SEGUITO DEL FANTASTICO GIOCO DI RALLY

RIDGE RACER TYPE 4!
CON QUESTO SIAMO ARRIVATI A QUATTRO. BELLISSIMO!

CARMAGEDDON!
SPLATTER OVUNQUE. CARNEFICINA AUTOMOBILISTICA
IN PIÙ, IN ESCLUSIVA, LE FOTO INTIME DI PADRE RALPH

SOLO LIRE 4.900!

E...

TANTISSIMI TRUCCHI IN ANTEPRIMA
CON LE IMMANCABILI GUIDE COMPLETE AI GIOCHI PIÙ BELLI!

UNA GRAN QUANTITÀ DI POSTER!
I PIÙ BELLI CHE ABBIATE MAI VISTO!

INSOMMA LA SPESA È GIUSTIFICATA!
QUANTO? TANTO!!!

GORGON-ZOLA 2069
DAI PIATTI NOSTRANI ALLA MITICA PSX

IN VENDITA DAL 15 MAGGIO!

SE TE LO PERDI SEI UN VERO CARCIOFO!

COMICART PUBLISHING

WWW.MIX.IT/COMICART - E-MAIL: COMICART@MIX.IT • VIA FLAVIO DOMIZIANO 9 - 00145 ROMA • TEL +39.06.54.13.737 - FAX +39.06.54.10.775

N64 PRO

Eccoci nuovamente tra di voi con l'ultimo numero (solo in ordine di tempo) della vostra rivista preferita dedicata al mondo di N64. Il protagonista di questo mese sono io con le prime immagini in esclusiva tratte dal mio secondo gioco. Ma non preoccupatevi perché le sorprese non finiscono certo qui! C'è infatti tanto di quel materiale con cui sollazzarvi che non appena ne avrete letto la metà noi saremo già usciti con il nuovo numero. Non perdete tempo dunque!

Non fidatevi di loro...

Marco...

Nella sua mente, duramente provata dalle continue scadenze redazionali da rispettare, questo mese si è fatta largo l'idea di ripristinare la ghigliottina, per lo meno in ufficio contro i redattori ritardatari

Jim...

Dopo aver giocato fino alla morte a Mission Impossible, ha iniziato ad aggirarsi con fare sospetto per le oscure stanze della redazione, seminando il panico tra i malcapitati che se lo trovavano puntualmente alle spalle

Lewis...

Si è dedicato invece più alla guida della sua nuova auto che a giocare davanti alla fida console costringendoci alle maniere forti per richiamarlo all'ordine (gli abbiamo praticamente saldato le portiere dell'auto)...

Naomi...

La dolce ragazza del gruppo (a seconda dei punti di vista) è un tipetto tutto pepe che non si lascia mettere i piedi in testa dai suoi colleghi. Appena prende la parola li rimbambisce di chiacchiere provocando in loro grosse crisi!

Stefano...

Sempre il primo a gettarsi sui mini buffet redazionali, ha un appetito insaziabile (ma che ha al posto dello stomaco? Un silos?...) nonostante la sua figura longilinea, ma almeno non sporca in giro...

James...

Ha pensato, per rilassarsi, di darsi alla pesca delle rane. Niente da dire, ma almeno avrebbe potuto evitare di portarsele dietro (con gli effetti che potete immaginare...)

Tip-X...

Forse il più sano (o il meno malato, fai tu) del gruppo. Ignora tutto quanto di terrestre succede intorno a lui e si fa vivo da queste parti solo saltuariamente

Scoop...

Il cugino sfigato di Braccobaldo si è talmente affezionato a noi da non riuscire più a staccarsi. Per simpatia gli abbiamo assegnato una postazione personale, hai visto mai, in futuro...

Paolo...

Questo mese il nostro caro redattore è stato colto da una ventata di allegria. Infatti si è sempre recato al lavoro vestito di nero, gettando tutti in uno stato depressionale indicibile...

Gli otto comandimenti

N64 PRO: recensirà solo i giochi completati e in commercio con la massima onestà e trasparenza, stroncando i peggiori e lodando quelli meritevoli

N64 PRO: ti aggiornerà con le ultime recensioni, le anteprime più giustose e le notizie dell'ultimo minuto in ogni numero

N64 PRO: partirà alla volta delle galassie più sconosciute per fornirti i trucchi e i codici sui titoli che vanno per la maggiore, anche se dovesse essere una missione suicida!

N64 PRO: darà sempre massimo ascolto e rispetto alle opinioni dei suoi lettori, anche quelle apparentemente più assurde

N64 PRO: sarà sempre curato da persone che mangiano e respirano i giochi di Nintendo

N64 PRO: ti fornirà servizi sempre più accurati sui migliori titoli recensiti evitando accuratamente quelli spazzatura

N64 PRO: sarà sempre aperta al dialogo con i suoi lettori dando loro la possibilità di intervenire con critiche e suggerimenti di ogni genere

N64 PRO: pubblicherà sempre ed esclusivamente i trucchi e le guide per i titoli più recenti o per quelli più giocati

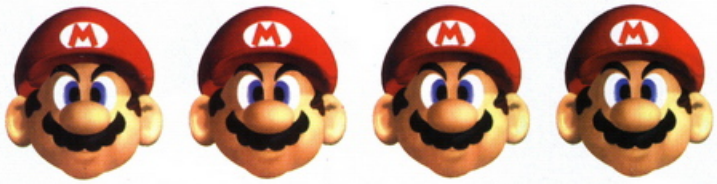
CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64PRO

Numero 3 Maggio 1999

37 **I poster!**
Incluso quello dedicato a Scoop!

IN OMAGGIO
i poster



IN OMAGGIO
La guida completa a Turok 2

Tremi come una femminuccia quando vieni attaccato da un dinosauro? Se è così, faresti meglio a seguire i consigli del nostro esperto Tip-X che si è addentrato senza paura nelle terre selvagge che fanno da sfondo all'ultimo capolavoro della Acclaim. Ti basterà questa guida per sopravvivere e portare a termine la tua missione. Ricordati, Tip-X è sempre il migliore!

IN OMAGGIO
La guida a Star Wars: Rogue Squadron

Tip-X ha passato l'ultimo periodo allenandosi intensamente sotto la tutela del vecchio saggio Yoda. Ora è tornato tra noi per mostrarci ciò che ha imparato ma soprattutto per insegnarci come diventare un maestro Jedi in pochissimo tempo.

Rubriche

4 News
Più sorprese di quante non ne avresti dopo aver mangiato un bel piatto di cozze crude!

10 In arrivo
Controlla i giochi che usciranno a breve. Se ce n'è uno che aspetti da un momento all'altro stai sicuro che lo troverai qui.

76 La guida di Tip-x
Tip-X è il nostro leader! Diventerà presto anche il tuo grazie ai suoi preziosi consigli!

Editore: Comic Art Publishing Srl
Direttore responsabile: Oscar Cosulich
Direttore editoriale: Rinaldo Traini
Supervisione e adattamento: Margherita Marani, Alessandra Valente
Coordinamento redazionale e pubblicità: Marco Filippini
Traduzioni: Danilo Spatafora
Adattamento grafico e impaginazione: Laura De Cosmis
Desk Top Publishing: Alessandro Benedetti
Amministrazione: Sandra Padroni
Sito Internet: www.mix.it/comicart
E-mail: comicart@mix.it

Diritti Italiani © Comic Art

Si ringrazia:
CD Verte - C.T.O - Halifax - Ubisoft - D+ International - DB Line - Playworld 3D Planet - Vegacom - MixOnLine - Francesco Moriconi

N64PRO - Periodico mensile
N° 3 Maggio 1999 - Lire 7.900
Aut. del Trib. di Roma n. 93 del 19/02/1986
Redazione e Amministrazione:
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
Tel. 06.54.13.737 Fax 06.5410775
Stampa: Baioni Stampa Roma
Fotocomposizione & Fotolito: Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma
Distribuzione: Parrini & C., Piazza Colonna n. 361, Roma

Sulla tutela della privacy: nel caso siano allegate alla rivista, o in essa contenuti, questionari, cartoline, offerte legate a premi o nel caso la rivista sia pervenuta in abbonamento, si rende noto che i dati trasmessi verranno impiegati con i principali scopi di indagini di mercato e di contatto commerciale, ex D.L. 123/97.
È in ogni caso fatto diritto dell'interessato richiedere la cancellazione o la rettifica ai sensi della Legge 675/96.

12 Recensioni

Il livello qualitativo è sempre alle stelle. Chi ha bisogno di 15 giochi al mese quando ne avete tre eccellenti?

14 Mario Party
20 Castlevania
26 Virtual Pool

RECENSIONI

8 La galleria dei giochi di Scoop
Le ultimissime immagini dai giochi più attesi

64 Lettori roventi
Tu come la vedi?

66 Database
La guida agli acquisti di N64 PRO!

Pikachu. Buona lettura a tutti!

CHEATZONE

62 Gli sPOSTAti di N64Pro
Critiche, suggerimenti, e anche attestati di stima si susseguono in questa rubrica... Dateci dentro, ma non siate troppo cattivi, mi raccomando...

NEWS

5 World Driver Championship

Gran Turismo? No grazie! Abbiamo di meglio caro utente PlayStation!

4 In copertina: Rayman 2

Rayman sta per approdare su N64 e noi abbiamo in esclusiva le ultime immagini e le informazioni più fresche riguardo al gioco con il protagonista più funky e hyppie che sia mai stato concepito!

Raggio di sole!
Non ha gambe che lo sorreggono, ma nonostante ciò sembra che Rayman stia crescendo bene! Che razza di essere è mai questo? Be', non abbiamo alcuna prova a riguardo. L'unica cosa certa è che si trova finalmente in mezzo a noi (che in quanto a stranezze non siamo secondi a nessuno) e che ha tutte le carte in regola per rimanerci a lungo!

Levati di torno Banjo! Spostati Mario! C'è del nuovo in circolazione! Si tratta di un personaggio tanto bizzarro quanto simpatico che finirà per conquistarti!

Scoop questo mese si è recato in visita ai suoi parenti in Canada, ma è stato rimandato presto al mittente con la coda tra le gambe dopo aver infettato il cane di una guardia locale. Decisamente sgradevole!

N64 PRO è la tua guida fondamentale al meraviglioso mondo Nintendo. Eccoti un assaggio di ciò che potrai gustare questo mese!

NEWS

Il bambi

Durante il mio viaggio in Canada a Montreal, oltre ad avere avuto dei problemi con la fauna locale, sono riuscito anche a procurarmi notizie fresche riguardo a Rayman. Devo dire che l'impazienza di mettere le zampe su questo materiale mi ha fatto sudare come se fossi in una sauna, ma quando finalmente ho avuto a disposizione foto e quant'altro, non ho potuto fare a meno di sbavarci sopra dalla meraviglia. Devo confessarti che sto ancora compiacendomi del lavoro svolto per il reportage esclusivo che potrai leggere su questo numero, dunque non perdere altro tempo e corri subito a leggerlo!

BISCOTTINO PER CANI
"Questo è un Platform d'azione con l'accento sulla velocità"

RAYMAN 2 è un Platform 3D dall'azione convulsa che vede il nostro eroe senza braccia (una volta erano senza macchia e senza paura... come cambiano i tempi!) confrontarsi contro una banda di pirati spaziali che ha imprigionato tutti i suoi amici.

Un futuro luminoso

Il gioco appare come meglio non potrebbe, con un massiccio uso dei più vivaci colori tipici anche del primo episodio e una resa grafica eccellente anche senza l'espansione di memoria da 4MB (anche se non è esclusa una modalità che ne sfrutti le caratteristiche), il tutto composto da poligoni texturati alla grande. Anche la sostanza del gioco ha subito un radicale cambiamento dal primo episodio, vista la sua natura completamente 3D. Lo scopo rimane sostanzialmente lo stesso, e cioè liberare i tuoi amici dalle grinfie dei puzzolenti pirati spaziali e collezionare le lucciole che ti verranno consegnate ogni volta che ne liberi uno. In Rayman 2 il nostro protagonista dovrà cimentarsi in diverse prove che vanno dallo sci d'acqua su di un pesce a una specie di rodeo, a un giro sulle montagne russe fino ad addomesticare un piccolo razzo imbizzarrito. L'accento posto sulla velocità dell'azione, rende il gioco più simile a uno dei tre Crash Bandicoot di casa Sony che non ai diretti

14 RECENSIONE

Mazza darà una festa alla quale ha invitato tutta la redazione (povero ingenuo... non sa a cosa andrà incontro). Ci ha solo chiesto di portare da bere e qualcosa con cui divertirsi (Yuk Yuk...) per passare una serata in tutta allegria

RIVELATI

Tip-X ha solcato i cieli virtuali della galassia con il suo X-Wing per portarti i suggerimenti e diventare un maestro Jedi nel minor tempo possibile

29

no d'oro

concorrenti Mario o Banjo, come affermato dallo stesso produttore Greg Gobbi. L'esplorazione rappresenta un fattore meno determinante rispetto ai titoli sopra citati di casa Nintendo. Tutto questo per far sì che l'azione non subisca delle brusche pause, ma che al contrario si mantenga sempre su livelli elevati. Nel corso del gioco Rayman avrà a che fare con diverse creature contro le quali si cimenterà in gare furiose (ad esempio quella con la balena) o dovrà combattere ▶

Ecco il nostro eroe impegnato nelle sfide più disparate. Spero che non somigli a nessuno dei programmatori (In caso contrario sarei curioso di vedere chi ha un naso di quella portata)

L'ammazza Gran Turismo

Nel corso di quest'anno sono sicuro che vedremo più di uno scontro tra i vari Racing Game in uscita su N64 per aggiudicarsi la Pole Position. Tra i pretendenti, World Driver Championship sembra quello destinato a prendersi tutta la gloria lasciando le briciole agli altri. Basta guardare l'aspetto grafico del gioco per renderci conto che ci troviamo di fronte a un potenziale successo. La cosa che più impressiona però è vedere il tutto in movimento e ti assicuro che, nonostante le otto macchine presenti sullo schermo, difficilmente noterai dei rallentamenti, il che lascia intuire che il titolo ultimato, oltre che bello da vedere, sarà anche veloce da giocare. I tracciati a disposizione sono 10 e le macchine tra cui scegliere 33, un numero sufficientemente elevato per assicurare al gioco una buona longevità. Salvo ritardi, potremo mettere le mani su WDC già da questa estate.

Charts

Tutti sono usciti fuori di testa per questo gioco!

I più venduti

1 - Star Wars: Rogue Squadron
2 - Zelda: The Ocarina of Time
3 - Turok 2: Seeds of Evil
4 - 1080° Snowboarding
5 - Banjo-Kazooie

Naomi sceglie sempre Donkey Kong... che ci sia qualche collegamento in tutto questo?

I favoriti del mese

1 - Mario Party
2 - FIFA '99
3 - Zelda: The Ocarina of Time
4 - Micro Machines V3
5 - Star Wars Rogue Squadron

Diddy Kong 64 sembra destinato a diventare il miglior gioco di tutti i tempi!

I più desiderati

1 - Donkey Kong Country 64
2 - Shadowman 64
3 - Jet Force Gemini
4 - Twelve Tales: Conkers 64
5 - Lego Racers

SEGUE

N64 PRO è la tua guida fondamentale al meraviglioso mondo Nintendo. Eccoti un assaggio di ciò che potrai gustare questo mese!

▶ semplicemente contro il tempo. I fan del primo episodio non stiano a preoccuparsi: questa nuova avventura promette di diventare un successo come lo era stata a suo tempo la prima. Rayman ha ancora le sue sfere al plasma oltre che la possibilità di volare facendo uso delle sue orecchie (anche se chiamarle così è un po' azzardato...). Oltre a questo però, può compiere tutta una nuova serie di movimenti, dai salti mortali, ai salti doppi, alla possibilità di nuotare attraverso vasche contenenti sostanze tossiche, a quella di arrampicarsi e altro ancora... Tutte queste abilità aiuteranno il nostro simpatico eroe a districarsi lungo gli oltre 30 livelli di cui è composto il gioco, ognuno dei quali nasconde un'area bonus alla quale poter accedere solo dopo aver liberato tutti gli amici presenti e raccolto tutte le libellule.

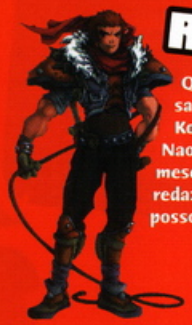
BISCOTTINO PER CANI
"Il nostro eroe si agita come un rotweiller in una gabbietta"

Aspetta e spera

La notizia secondo la quale l'uscita del gioco sarebbe stata posticipata al mese di agosto potrebbe deludere i fan della strepitosa versione

Rayman TV

PROBABILMENTE è la prima volta che ne senti parlare, ma anche Rayman avrà uno show tutto suo, basato per la precisione su una serie animata. Ho potuto assistere personalmente a una sequenza di circa due minuti e devo dire che il risultato ottenuto è davvero impressionante. Realizzata attingendo alle tecniche in computer grafica più avanzate, la serie animata vede Rayman e i suoi amichetti costantemente alle prese con dei brutti ceffi che faranno di tutto per rendergli la vita impossibile. La nostra speranza è che tutto questo possa un giorno entrare anche nelle nostre case. Adesso non correre a consultare la tua guida TV perché ci vorranno ancora circa due anni prima che la serie venga ultimata, quindi bisognerà comunque attendere il nuovo millennio prima di poter vedere qualcosa di concreto.



RECENSIONE

Quest'ultima puntata della saga di Castlevania made in Konami ha fatto sì che Naomi si aggirasse per tutto il mese correndo per la redazione urlando a più non posso! Niente di nuovo quindi.

20

76 RIVELATI

Ti senti come una pecorella smarrita che vaga senza meta nei livelli avanzati di Glover? Allora ti conviene farti aiutare da Tip-X che ti condurrà sano e salvo all'ovile grazie alla sua guida.

precedente, ma dimostra la cura che la Ubisoft sta mettendo per realizzare un prodotto all'altezza degli standard a cui siamo oggigiorno abituati (qualcuno ha detto Zelda?...) ●

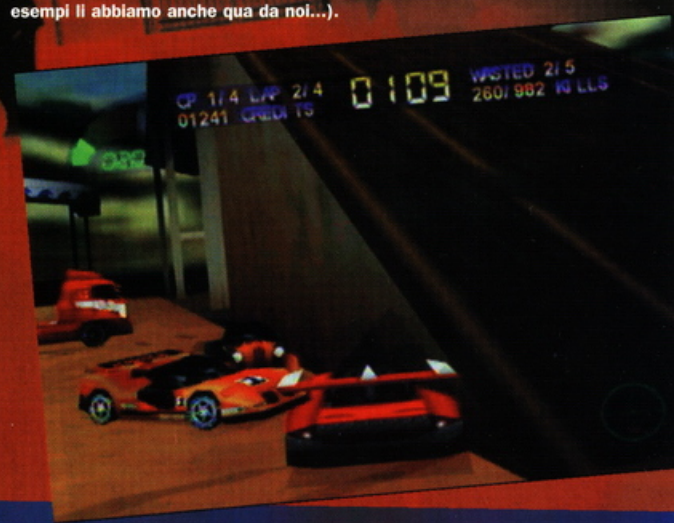
Sembra che anche nelle situazioni più ingarbugliate il nostro Rayman sappia cosa fare

Wanted: maniaci pirati della strada

LA violenza stradale in questo gioco assume un nuovo significato. Carmageddon ha messo finalmente a tacere le voci secondo le quali alla Nintendo non gradiscono i titoli eccessivamente violenti. Gareggiare contro degli avversari è uno degli aspetti secondari in questo gioco, che deve la sua originalità alla possibilità data al giocatore di investire i passanti per la strada. Ok, ora sono stati sostituiti da zombi, per motivi di censura (ma 'sti poveri zombi non ce l'hanno un sindacato che li difende? Va bene a sparargli, decapitarli e quant'altro, ma ora anche a diventare oggetti del desiderio dei pirati stradali più schizzati...), ma nonostante tutto l'atmosfera del gioco non ne viene danneggiata più di tanto.

Il sangue non è tutto nella vita

Ma Carmageddon non vive solamente sulla fama che si è creato con le prime apparizioni sui PC. No no no. Infatti è stata aggiunta una sezione relativa alla corsa vera e propria che contribuisce a rendere il gioco più completo. Puoi scegliere se buttarti nella mischia o, in alternativa, andare alla ricerca di zombi sui quali sfogarti. Il gioco include molti mezzi tra i quali scegliere, inclusi un sidecar e una motocicletta. Pazienta fino ad aprile, se ce la fai e, nel frattempo, cerca un modo per distrarre i tuoi genitori per quando giocherai a Carmageddon: potrebbero rimanerne irrimediabilmente scioccati (alcuni esempi li abbiamo anche qua da noi...).



I magnifici 5...

Il Nintendo 64 può vantare alcuni boss tra i più carismatici, orripilanti, senza scrupoli e inquietanti (un bel quadretto non c'è che dire...) che si siano mai visti da quando esistono i videogiochi. Eccotene 5 dei più rappresentativi, tra i quali, siamo certi, ci sarà sicuramente il tuo preferito o (perché no?) il più odiato... Comunque sia, la loro somiglianza con qualcuno di nostra conoscenza è piuttosto inquietante...

Bowser – Ha successo con le donne almeno quanto **Marco** (con le stesse sembianze)

Ganondorf – Ha in comune con Jim lo stesso sarto

Wiz Pig – Ci giochiamo alla pari il giro vita

Gruntilda – Bella quanto l'ex di Naomi

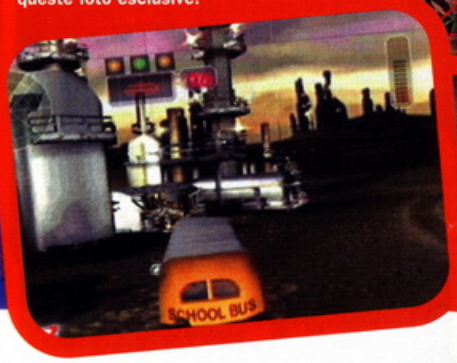
Carol Ann Barrett – Ooh! Questa è giusta!

Chi ha bisogno di andare a una mostra di Picasso quando si possono benissimo ammirare i miei di capolavori?

Non tutti potrebbero essere d'accordo con le opinioni di Scoop, ma noi della redazione dobbiamo ammettere di essere stati rapiti dal suo talento (c'è un non so che di animalesco...) tanto da visitare la sua galleria almeno una volta al giorno, che diventano due durante i weekend

Vigilante 8

GIÀ pubblicato sulla macchina di casa Sony, questo Driving Game chiaramente ispirato ai costumi e ai mezzi in voga negli Anni 70 sembra, a una prima occhiata, buttare bene. Se questa impressione verrà confermata in sede di recensione ricordati di dove hai visto queste foto esclusive!



LA GALLERIA DI

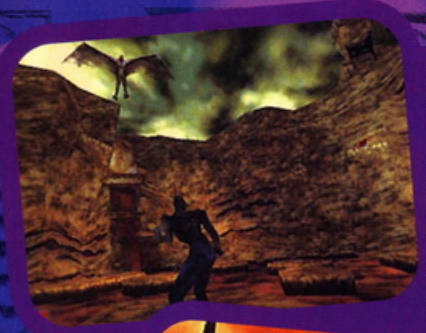
Un'inestimabile collezione di stampe da cani!

Duke Nukem: Zero Hour

NON dare retta a ciò che dicono le altre riviste riguardo a questo gioco. L'ultima avventura del Duca su N64 non è stata ulteriormente rimandata, ma anzi, giungerà presto sui nostri schermi, questione di settimane forse! Aspettati dunque una recensione completa già sul prossimo numero, per adesso accontentati di queste foto!

Rampage: Universal Tour

PENSAVAMO che Stefano fosse l'unico a poter resistere davanti a Rampage. Evidentemente non è così, e alla Nintendo devono essersene accorti visto che hanno in programma di pubblicare un seguito del primo, non certo esaltante, episodio apparso diverso tempo fa (che, incredibile ma vero, sembra aver venduto meglio dei biglietti di un concerto delle Spice Girls).



Shadowman

IL titolo più atteso dai primi giorni dell'anno su N64 sembra essere in possesso di un'atmosfera davvero spettrale! Non giocarlo dunque al buio se non vuoi collassare e, allo stesso modo, prima di guardare queste foto cerca un riparo sicuro da occhi indiscreti...

GIOCHI DI SCOOP

In-Fisherman Bass Hunter

NON possiamo certo dire di essere degli appassionati di simulazioni di pesca, e anche quest'ennesimo titolo che si appresta a uscire sul mercato non sembra essere in grado di farci cambiare idea. Il gioco di per sé si presenta sorprendentemente bene, ma si tratta pur sempre di un genere che, almeno qui in occidente, conta su una sparuta minoranza di appassionati. "Aridatece Zelda e Mario, và...".

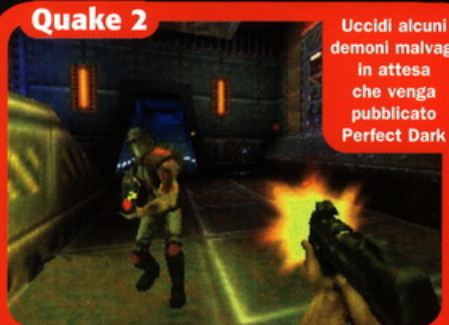
Le Pubblica

Vuoi sapere cosa farai quest'anno? Semplice, se hai un po' di buon senso giocherai con Nintendo 64, data l'enorme mole di potenziali titoloni in uscita prossimamente. Dai un'occhiata se non ci credi...

Fenomenali

Vai dal tuo negoziante di fiducia adesso e prendi al volo...

Quake 2



Uccidi alcuni demoni malvagi in attesa che venga pubblicato Perfect Dark

Mario Party

Acquista una copia di questo gioco, dopodiché invita alcuni amici per una cenetta e una partitina in allegria, e vedrai che quando se ne andranno sarà già spuntata l'alba

Titolo del gioco	Sviluppato da	Data	Versione
Marzo 1999			
Fighting Force	Eidos	In commercio	US
California Speed	Midway	In commercio	US
★ FIFA '99	EA	In commercio	PAL
Triple Play 2000	EA	In commercio	US
Vigilante 8	Activision	In commercio	US
Rampage Universal Tour	Midway	In commercio	US
Bottom of the 9th	Konami	In commercio	US
★ MICRO MACHINES 64	Codemasters	In commercio	PAL
Quake 2	Midway	In commercio	US
★ RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	Ubi Soft	In commercio	PAL
Legend of the River King	Natsume	In commercio	US
NHL Hockey '99	Midway	In commercio	US
★ ALL STAR TENNIS	Ubisoft	In commercio	PAL
★ DUKE NUKEM: ZERO HOUR	GT Interactive	In commercio	PAL
★ CASTLEVANIA 64	Konami	In commercio	PAL
★ 4X4 MUD MONSTERS	Take 2/GOD	In commercio	PAL
Hybrid Heaven	Konami	In commercio	US
Aprile 1999			
All-Star Baseball 2000	Acclaim Sports	In commercio	US
★ BEETLE ADVENTURE RACING	Electronic Arts	In commercio	PAL
Shadowgate: Trials of the Four Towers	Kemco	In commercio	US
Tetris 64	Nintendo	In commercio	US
★ Quake 2	Activision	In commercio	PAL
★ SHADOWMAN	Konami	In commercio	PAL
★ MONACO GRAND PRIX	Ubi Soft	In commercio	PAL
★ SNOWBOARD KIDS 2	Atlus Software Racing	In commercio	PAL
★ MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	Eidos Sports	In commercio	PAL
Maggio 1999			
Ken Griffey Junior Baseball 2	Nintendo	In commercio	US
Superman	Titus	Fine Maggio	US
★ CARMAGGEDDON	Interplay	In commercio	PAL
★ RAT ATTACK	Mindscape	In commercio	PAL
Gauntlet Legends	Midway	Fine Maggio	US
Lego Racers	Lego Media	Metà Maggio	US
Shadow Man	Acclaim	Metà Maggio	US
Star Wars: Episode One Racer	LucasArts	Fine Maggio	US
★ GOEMAN'S GREAT ADVENTURE	Konami	In commercio	PAL
★ RAYMAN	Ubisoft	In commercio	PAL
WWF Attitude	Acclaim	In commercio	US
Giugno 1999			
Command & Conquer	Nintendo	Giugno '99	US
Jet Force Gemini	Rare	Giugno '99	US
World Driver Championship	Midway	Giugno '99	US
★ JET FORCE GEMINI	Rare	Giugno '99	PAL
★ LOONEY TUNES: SPACE RACE	Infogrames	Giugno '99	PAL
★ ASSAULT	Telstar	Giugno '99	PAL
1999			
★ CALIFORNIA SPEED	Midway	Primavera '99	PAL
★ CHAMELEON TWIST 2	Sunsoft	Primavera '99	PAL
★ CHARLIE BLAST'S TERRITORY	Kemco	Primavera '99	PAL
★ FIFA '99	EA	Primavera '99	PAL
★ HARRIER 2001	Video System USA	Primavera '99	PAL
★ LODE RUNNER 3D	Bandai	Primavera '99	PAL
★ ROADSTERS '99	Titus	Primavera '99	PAL
★ RUSH 2: EXTREME RACING	GT Interactive	Primavera '99	PAL
Rugrats Board Game	THQ	Primavera '99	US
★ SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS	Kemco	Primavera '99	PAL
★ TWELVE TALES: CONKER 64	Rare	Primavera '99	PAL
★ TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemco	Primavera '99	PAL
★ WIN BACK	Koei	Primavera '99	PAL

azioni

Prossime Uscite

Nintendo va di corsa...

Titolo del gioco	Sviluppato da	Data	Versione
★ WILD METAL COUNTRY	Gremlin	Primavera '99	PAL
★ ANIMANIACS: TEN PIN ALLEY	Asc Games	Estate '99	PAL
★ ACCLAIM SPORTS SOCCER	Accliam	Estate '99	PAL
★ EARTHWORM JIM 3D	Interplay	Estate '99	PAL
F1 World Grand Prix 2	Video System	Estate '99	US
★ HYPE: A TIME QUEST	Ubi Soft	Estate '99	PAL
★ JEST	Infogrames	Estate '99	PAL
★ MILO'S ASTRO LANES	Crave Entertainment	Estate '99	PAL
★ RONALDO SOCCER	Infogrames	Estate '99	PAL
★ SMASH BROTHERS	Nintendo	Estate '99	PAL
★ STAR WARS: EPISODE ONE RACER	LucasArts	Metà '99	PAL
★ TASMANIAN EXPRESS	Infogrames	Estate '99	PAL
Mario Golf	Nintendo	Estate '99	US
★ WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	Boss Games	Estate '99	PAL
★ DUCK DODGERS	Infogrames	Autunno '99	PAL
Harvest Moon 64	Natsume	Autunno '99	US
★ HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	Titus	Autunno '99	PAL
Nuclear Strike	THQ	Autunno '99	US
Road Rash 64	THQ	Autunno '99	US
★ QUEST FOR CAMELOT	Titus	Autunno '99	PAL
X-Men 3D	Activision	Autunno '99	US
★ WWF ATTITUDE	Acclaim	Agosto '99	PAL
★ SUPERMAN	Titus Action	Novembre '99	PAL
★ PERFECT DARK	Rare	Novembre '99	PAL
★ RAINBOW SIX	Nintendo/ Red Storm	Novembre '99	PAL
Turok 3	Acclaim	Dicembre '99	US
★ TUROK 3	Acclaim	Dicembre '99	PAL
★ BANJO-TOOIE	Rare	Inverno '99	PAL
★ 1080 SNOWBOARDING 2	Nintendo	Inverno '99	PAL
★ F-18 SUPER HORNET	Titus	Inverno '99	PAL
★ VR POOL	Crave	Inizio '99	PAL
★ MICKEY MOUSE: TETRIS CHALLENGE	Capcom	Inizio '99	PAL
★ TAZMANIAN EXPRESS	Infogrames	Inizio '99	PAL
★ BLUES BROTHERS 2000	Titus	Metà '99	PAL
★ GAUNTLET LEGENDS	Telstar	Metà '99	PAL
★ LEGO RACERS	Lego Media	Metà '99	PAL
★ MYSTICAL NINJA: GOEMAN 2	Konami	Metà '99	PAL
★ RE-VOLT	Acclaim	Metà '99	PAL
★ WORMS ARMAGEDDON	Core	Metà '99	PAL
B.A.S.S Fishing	Take 2	Metà '99	US
★ TOCA: TOURING CAR	Codemasters	Metà '99	PAL
★ PERFECT DARK	Rare	Fine '99	PAL
★ EARTHBOUND 64 (MOTHER 3)	Nintendo	Fine '99	PAL
DeathKarz	GT Interactive	Fine '99	US
★ DONKEY KONG COUNTRY 64	Rare	Fine '99	PAL
Jungle Bots	Titus	TBA	US
Jungle Emperor Leo	Nintendo	TBA	Jap
★ LAST LEGION UX	Hudson Soft	TBA	PAL
Need for Speed 64	Electronic Arts	TBA	US
Paperboy 64	Midway	TBA	US
★ PUMA STREET SOCCER	Sunsoft	TBA	PAL
★ DESTRUCTION DERBY	Psygnosis	TBA	PAL
Super Mario RPG 2	Nintendo	TBA	JAP
WCW Nitro 64	THQ	TBA	US
Xena: Warrior Princess	Titus	TBA	US

Beetle Adventure Racing

Con delle acrobazie da circo e delle ottime visuali, questo gioco potrebbe seriamente farti uscire di testa

Monaco Grand Prix

L'azione veloce e convulsa tipica della Formula 1 per tutti i tifosi di Schumacher e compagnia bella

Così tanti pedoni da investire... e così poco tempo a disposizione!

Carmageddon 64

Lavori in Corso

Goeman's Great Adventure

La saga di Goemon fa un passo indietro e torna al vecchio Platform 2D che tutti conosciamo e che abbiamo amato a suo tempo. Speriamo che le potenzialità di N64 siano sfruttate a dovere per aggiungere mordente (puzzle, sottogiochi ecc..) a un genere che sembra ormai superato.

World Driver Championship

Un motore grafico veloce accompagnato da immagini superbe. Questo potrebbe essere il miglior titolo di guida mai realizzato!

RECENSIONI

P14 Mario Party

Zitto zitto, ecco arrivare all'ultimo minuto il piatto forte della Nintendo per questo 1999!

I Recensori

Naomi Questo mese le mie preferenze sono cadute su Castlevania. L'ultimo episodio della saga è infatti molto gratificante da giocare e da vedere. Quando non ero impegnata con la frusta, mi sono dedicata a Mario Party insieme agli altri della redazione e posso dire che le scene scatenate dalle nostre partite non hanno niente da invidiare alle zuffe da stadio

Stefano Questo mese tra un impegno extra e l'altro (leggi i festini a casa di Mazza) ho trovato anche il tempo per sollazzarmi con Mario Party e Castlevania, giunti in redazione uno dietro l'altro. Non c'è che dire, un altro mese da ricordare, in tutti i sensi!

Lewis Dopo Micro Machines, questo mese è toccato a Mario Party farci perdere ore e ore di lavoro (ma quando mai...) di fronte alla console piuttosto che a un monitor, e non ce ne volere ma credo che mai tanto tempo fu impiegato meglio

Marco Una scelta difficile tra Mario Party e Castlevania. Meglio una partita insieme agli amici o fracassare zombi, vampiri e simili, da solo? Alla fine ho optato democraticamente per tutti e due e, se devo essere sincero, non ho avuto di che pentirmene

James Questo mese ho apprezzato il gioco dedicato al biliardo: sarà che il panno verde mi ha sempre affascinato, sarà che ho il terrore di avvicinarmi a uno vero per paura di rovinarlo, ma la simulazione in questione è caduta proprio a fagiolo. E poi, volete mettere le partite contro gli amici, magari quelli che nella realtà vi hanno umiliato più e più volte e ai quali render finalmente pan per focaccia? Una bella soddisfazione, non c'è che dire

Paolo Questo mese, preso da impegni extra redazionali non mi sono potuto dedicare particolarmente ad alcun gioco, ma non disperarti (ammesso che tu lo faccia veramente...). Fra quattro settimane saremo di nuovo insieme e allora saprò rifarmi del tempo perso

Tip-X Proviene da una galassia lontana milioni di anni luce dalla Terra. Folgorato dall'incredibile potenza di Nintendo 64 è rimasto qui da noi. Riesce a decodificare le cartridge trovando le tips con la sola imposizione delle mani

P20 Castlevania

Ci sono più vampiri qui che in un film sul conte Dracula! E sono armati di fruste per giunta!

I punteggi

Il premio smanettone viene assegnato solamente a quei giochi per i quali faresti di tutto pur di averli (anche vendere tua madre). Goldeneye 007, Mario 64, 1080 Snowboarding e, ovviamente, Zelda appartengono tutti alla categoria smanettone

100 - 90	Ogni gioco che totalizza 90 o più punti rappresenta un acquisto essenziale, un degno pezzo per la tua collezione a prescindere dal genere di gioco che preferisci. Compra uno di questi titoli e ti girerà la testa per mesi!
89 - 80	I giochi che totalizzano 80 o più punti rappresentano una buona scelta, anche se non la migliore nel suo genere. FIFA '98 ne è un esempio, un buon gioco, di per sé, ma non un fuoriclasse.
79 - 50	L'idea c'è, ma rimane sullo scaffale dove si trova il gioco al momento dell'acquisto o all'interno della scatola stessa. Varrebbe la pena di dargli un'occhiata solo a un prezzo vantaggioso altrimenti, be', l'avete capito da soli...
49 - 0	La soglia del dolore. Avvicinati a un gioco che totalizza un punteggio inferiore ai 50 e ti prenderai qualche malattia di quelle che producono funghi o, peggio ancora, che inducono ad andare volentieri a scuola o al lavoro.

Informazioni segrete

Recensione

Ti dice esattamente cosa pensiamo di ogni gioco

Analisi

Grafica Il gioco spingerà al massimo le potenzialità della macchina su cui gira?

Suono Riuscirai ad ascoltare la musica del gioco per più di cinque minuti o sarà qualcosa contro cui tuo nonno picchierà con le sue dita artritiche?

Giocabilità È uno spasso o no? Ci giocherai anche quando dovresti essere a scuola o te ne libererai come un paio di scarpe vecchie?

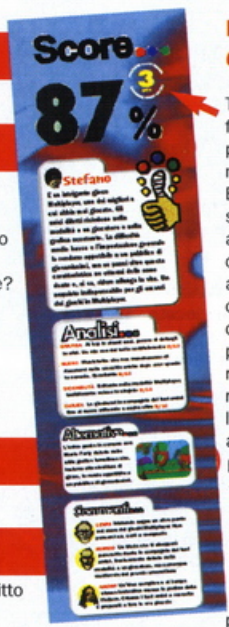
Durata Quanto durerà? Sarà un Goldeneye o un Clayfighter che terminerai in cinque minuti?

Alternative

Esiste qualcosa di simile? E se sì, cosa?

Commenti

Le opinioni degli altri redattori che non hanno scritto la recensione



Punteggi Campionato

Ti ricordi le fantaclassifiche pubblicate il mese scorso? Bene, questi punti servono proprio a tenerle costantemente aggiornate. Tieni dunque a mente questi punteggi perché quando riproporremo nei mesi a venire le graduatorie aggiornate, potrebbero esserci delle sorprese più o meno piacevoli, magari proprio riguardo al tuo gioco o alla tua Software House preferita.

Gira pagina per le recensioni di questo mese...

Mario ha bisogno della tua piacevole compagnia per presenziare al party d

Mario P

PREMIO DELLO SMANETTONE

Tip-Xtra

Ricordati di leggere le regole di ogni gioco attentamente, e assicurati di aver capito cosa devi fare! Non c'è cosa peggiore infatti di essere fuori gara già dai primi secondi per non aver capito lo scopo del gioco!

Chiunque abbia giocato a Yoshi's Story si troverà come a casa!

'arty

Gli amici nemici di Mario ovvero Wario, Donkey Kong, Yoshi e Peach sono tornati e questo vuol dire una cosa sola. Il baffuto idraulico italiano ha organizzato una festa e noi di N64 PRO siamo stati invitati per tenerti aggiornato sugli eventi. Che la festa cominci!

Che nottata ragazzi! La mattina seguente cerco di mettere insieme le poche energie residue; la testa mi scoppia, ma prima di lasciarmi andare a una sana dormita devo scrivere la recensione... Uhm, vediamo un po' di sforzarci e di tirare fuori qualche ricordo sia pure vago della nottata appena trascorsa... Dunque, c'era Mazza, e di questo ne sono sicuro (non è un tipo che si dimentica tanto facilmente). Poi un tizio con una buffa tuta blu accompagnato da altri personaggi curiosi... E, a proposito di personaggi bizzarri, cosa ci faceva Naomi in compagnia di uno scimmione peloso (che fosse il suo nuovo ragazzo? Mah...).
A parte questo, il vuoto più totale avvolge la mia mente (e sai che novità dirai tu!). Vediamo dunque di tornare con la memoria a prima che la festa avesse inizio....

Boo! L'odiato Bowser salta fuori a intervalli regolari nel corso di tutto il gioco

Noccioline per le scimmie

Il party era già iniziato quando gli altri membri della redazione e io entrammo in gioco. La musica era assordante e Marco riconobbe in quella melodia la stessa del tema della caverna di Mario Bros. Non ci volle molto perché la mia testa fosse completamente rintronata e, mentre mi aggiravo per la sala alla ricerca di un'aspirina, gli altri compagni familiarizzavano con il resto degli invitati. James si gettò nelle danze con Peach, Marco fu coinvolto in una delle più noiose conversazioni inerenti sprite e poligoni ▶

“Marco ha immediatamente riconosciuto l'impronta del tema musicale tratto dall'originale Mario Bros”

Sottogiochi per tutti i gusti

Ci sono oltre 50 minigiochi nascosti in Mario Party, dunque non possiamo certo elencarteli tutti. Ci limitiamo perciò a fartene conoscere solo alcuni presi a casaccio...

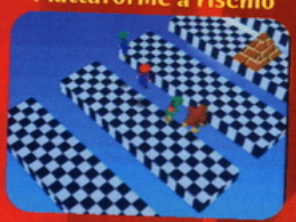
La banda di Mario

Suona le tue note a tempo seguendo la barra che scorre in fondo allo schermo. Proprio come in Parappa the Rapper

L'enigma delle facce

Trascina le faccie di Bowser fino a quando non coincidono tutte con quella centrale. Come nell'introduzione di Mario 64!

Piattaforme a rischio



Una corsa a ostacoli. Devi evitare di cadere di sotto calcolando bene la durata dei salti e raccogliere le monete

La corsa nel deserto

Due squadre da due devono combinare i movimenti dello stick analogico con i simboli sullo schermo. Il massimo!

Il tagliatore pazzo

Con il tuo martello pneumatico segui i contorni del disegno. Colui che taglierà la sagoma più accuratamente sarà il vincitore

Le tavole semoventi

Colpisci il tavolo in modo che il guscio di Koopa passi sopra a tutte le piastrelle. Quando si viene toccati svanisce come per magia!

La montagna di scatole

Colpisci forte i blocchi per scoprire gli oggetti che si nascondono all'interno prima che lo facciano gli altri

La pioggia di monete

Il fiore si agita e ruota mentre i giocatori gli corrono intorno raccogliendo il maggior numero di monete che cadono dall'alto

Mario Party

Toad è la tua guida sull'isola e ti aiuterà nello scegliere la plancia di gioco

Rotola che ti passa...

Questo è probabilmente il nostro gioco preferito. Molto semplice ma al tempo stesso divertentissimo

Ogni personaggio si trova su un pallone che può far rotolare agendo sullo stick

vari, con nientepopòdimenoché Miyamoto in persona, mentre Naomi si era appartata col tizio peloso di cui sopra, in una stanza senza quell'assordante musica.

Ritornando a me, dopo aver trovato sollievo al mio mal di testa mi misi alla ricerca di qualcosa di eccitante da fare, e trovai quello che stavo cercando in un angolo al buio del salotto (niente battute grazie...). Luigi mi si parò davanti chiedendomi se volevo fare una partita in quattro, mentre coinvolgeva anche Lewis nella storia.

L'angolo della sala era sempre più buio e misterioso quando scorsi un piccolo e buffo fungo seduto a un tavolo pronto per iniziare. "Di quale gioco si tratta?" chiesi io. "Monopoli? Risiko? Rubamazzo?". "Nessuno di questi" mi rispose stizzito Luigi, "qui si tratta di una cosa seria". "Questo è un Mario Party, e io e il funghetto qui presente vi insegneremo a giocare, ma a una condizione...".

Pronti... Via!

Lewis era nervoso e, mentre si azzannava le unghie, si stava certamente chiedendo in quale casino lo avessi coinvolto. Io al contrario morivo dalla curiosità, e poi ora era troppo tardi per tirarsi indietro. "Quali sono le condizioni?" chiesi. "Che tu non giochi a Mario Party da solo o te ne pentirai fino al resto dei tuoi miserabili giorni". Questo era quanto mi disse il

Bowser rappresenta una mina vagante nel gioco. Finisci sulla sua casella e pagherai pegno!

Lo scopo è quello di colpire gli avversari cercando di farli precipitare dalla piattaforma

L'ultimo giocatore a rimanere in gara è il vincitore, mentre se ne rimarranno due, non verrà assegnato alcun punto!

Yoshi riesce a vincere questo gioco, ma gli altri gliela faranno pagare cara in seguito... Una volta iniziato è impossibile smettere!

funghetto con una vocina stridula, mentre Lewis chiedeva cosa ci sarebbe potuto succedere se fossimo contravvenuti alle regole. "Saremo maledetti in eterno oppure costretti a lavorare senza paga per il resto dei nostri giorni?". "Ma no intervenne Luigi, l'unica cosa che potrebbe succedervi è che vi annoiereste mortalmente giocando da soli". "E in quattro invece?" lo interruppi io, ben sapendo il tipo di risposta che mi avrebbe dato. "Be', in quattro potrete godere della più entusiasmante esperienza della vostra vita, in quanto Mario Party è, se non il migliore, uno tra i giochi più belli in Multiplayer mai creati".

È solo un gioco

Dopo averci svelato la condizione iniziale, i due personaggi passarono a istruirci sulle regole del gioco. Sorprendentemente queste sono molto simili a un comune gioco da tavolo. Tira il dado e muovi il tuo personaggio del numero di caselle indicato, fino a raggiungere quella di arrivo che può essere buona, negativa ecc..

Si erano guardati bene dall'avvertirci che, dopo appena il primo turno di lanci, ci saremmo trovati invischiati nel gioco come dei bambinetti desiderosi di proseguire. Dalla relativa tranquillità del soggiorno fummo trasportati all'inizio del gioco, simile a una pista di slittino (la grafica in questo caso non aiuta molto!). L'essere che zoomava con la telecamera in Mario 64 ci ha spiegato cosa fare, ossia che avremmo dovuto giungere alla fine del tracciato per primi e che, per avere qualche chance di successo avremmo dovuto usare il tasto A combinato allo stick analogico per far muovere la slitta. Io fui messo in squadra con Lewis con il risultato di ottenere una sonora sconfitta. Colpa sua ovviamente!

Tutti i tabelloni sono colorati e divertentissimi da giocare

Un buono sforzo

Il gioco andò avanti e ogni quattro lanci di dado eravamo coinvolti in una mini-sfida (ce ne sono oltre 50 da giocare!) che andava dalla pesca al tiro alla fune, da svolgere muovendo il più velocemente possibile lo stick analogico in circolo per evitare di essere sbattuti a terra. Nessuna delle prove era troppo difficile, ma nonostante la loro semplicità sono riuscite a strapparci più di una risata. Ora capivo quello che ▶

Lo spacca joypad

Tip-Xtra

Avrai sicuramente un certo vantaggio se riuscirai a memorizzare cosa fare in ciascun sottogioco. A questo punto basterà saltare la schermata con le istruzioni prima che i tuoi avversari abbiano il tempo di leggerla! Scorretto ma efficace

Mario Party

intendeva dire Luigi. Non avrei mai voluto giocare da solo per quanto potessi farlo, perché l'esperienza che ne sarebbe derivata poteva essere paragonata al mettersi di fronte a una PlayStation e aspettare il caricamento di un gioco!

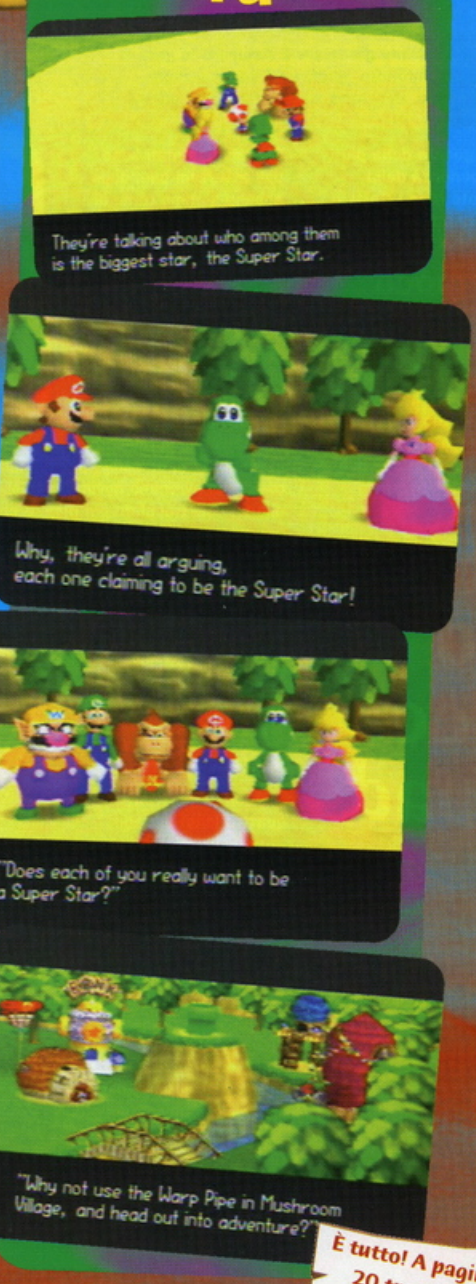
Un futuro luminoso

Non appena furono comunicati i risultati finali (il giocatore che aveva collezionato il maggior numero di stelle lungo il proprio cammino era dichiarato vincitore e, con mia somma sorpresa, questo fu Lewis), volevo iniziare già una nuova partita, se non altro per scoprire nuovi sottogiochi. La possibilità mi fu negata, ma non preoccuparti perché tornerò presto alla carica.
Luigi si congedò da noi rinnovandoci l'invito a venire a giocare ogni volta che ne avessimo avuto voglia.

La bella e la bestia

Terminato di giocare, caddi al suolo esausto, impossibilitato a tenere gli occhi aperti dalla stanchezza. Riuscii però a notare Naomi che salutava il suo nuovo amichetto Donkey Kong con un fragoroso bacio sulla bocca. Di sicuro lui se la sarebbe ricordata anche la mattina seguente. E anche io mi sarei ricordato di ciò che avevo visto quella sera... e infatti ancora oggi, a distanza di parecchi giorni, gli incubi continuano a tormentarmi... ●

Tanto tempo fa



"Naomi si avvicinò a Donkey Kong pronta a dargli un caldo e appassionato bacio sulle labbra"

Score...

87%

3 pts

Stefano

È un intrigante gioco Multiplayer, uno dei migliori a cui abbia mai giocato. Gli unici difetti risiedono nella modalità a un giocatore e nella grafica scostante. La difficoltà medio bassa e l'impostazione generale lo rendono appetibile a un pubblico di giovanissimi, ma se passi oltre questa caratteristica ne otterrai delle sane risate e, si sa, ridere allunga la vita. Un acquisto indispensabile per gli amanti dei giochi in Multiplayer.

Analisi...

GRAFICA Al top in alcuni casi, povera di dettagli in altri. Un mix non del tutto soddisfacente **6/10**

SUONO Musichette che non mancheranno di risuonarvi nelle orecchie anche dopo aver spento la console. Eccellente **8/10**

GIOCABILITÀ Brillante nella modalità Multiplayer, terribilmente noioso in singolo **9/10**

DURATA Lo giocherai in compagnia dei tuoi amici fino al nuovo millennio e anche oltre **9/10**

Alternative...

L'unico punto in comune con Mario Party risiede nello stile grafico fumettoso che, insieme alla struttura di gioco, lo rende appetibile a un pubblico di giovanissimi.

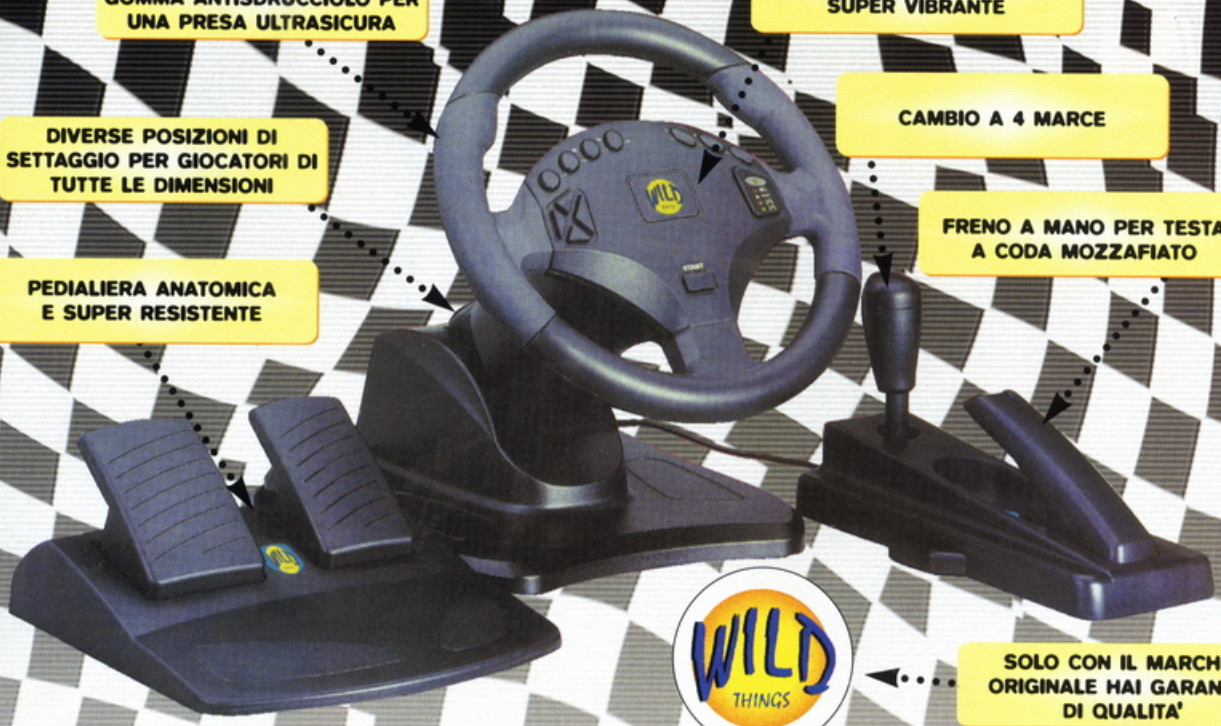
Commenti...

LEWIS **Nintendo segna un altro punto nel mare dei giochi Multiplayer. Non pensarci su, corri a comprarlo**

MARCO **Un titolo che ti strapperà parecchie risate in compagnia dei tuoi amici. Decisamente debole nella modalità a un giocatore, ma comunque meritevole del premio smanettone**

NAOMI **Un'idea semplice e al tempo stesso fantastica messa in pratica dalla Hudson. Chiama i tuoi amici a raccolta e preparati a fare le ore piccole**

Turbo Race Wheel



AAA

Cercasi giocatori esperti pronti a vibrare con me.
Astenersi perditempo

Elenco Rivenditori Ufficiali

GAME START - Via Bonacini n. 59 - Via Della Pace n. 104 - 41100 Modena - tel. 059/370967 • - Via Piave n. 37/A - Bologna - 051/6152943 • **PLAY WORLD SRL** - Via Casilina n. 559 - Roma e Sud Italia - 06/24407007 • **VIRTUAL GAMES SNC** - Via Lostan n. 27 - Aosta - tel. 0165/43000 • **PULSAR COMPUTER** - Via Romolo Gessi 14/16 - 25135 S. Eufemia (BS) - tel. 030/2350100 • **ELECTRONICS SHOPPING CENTER** - Via V Febbraio - 47031 Serravalle – Rep. S. Marino - tel. 0549/900416 • **GUARLINI COMMERCIALE SRL** - Via Adamoli n. 361 - 16138 Genova - tel. 010/8380382 • Via Adorno 68 - 27029 Garlasco (PV) - tel. 0382/810260 • **C.SO NOVARA** n. 123 - 27029 Vigevano (PV) - tel.0381/23363 • Via Turati n. 30 - 27028 S. Martino Siccomario (PV) - tel. 0382/556213 • **DATA WORLD** - Via Principe di Belmonte n. 92 - 90139 Palermo - tel. 091/322451 • **NEGOZI ELTRON** - Via Bergamo n. 19 Merate tel. 039/9908295 - Via IV Novembre n. 1 Barzano' tel. 039/9212043 - Via Carlo Alberto n. 128 Lecco tel. 0341/364513 - V.le Prealpi Erba Tel 031/640613 • **MONDADORI INFORMATICA MULTICENTER** - Via Berchet Milano tel. 02/806271 - V.le Gramsci n. 21/23 - 56125 Pisa/ tel. 050/24747 - P.zza Umberto n. 48/B 70121 Bari tel. 080/5282509 - Via degli Scrovegni 16/A 35121 Padova tel.049/659490 - Via Palestro 1/A 60100 Ancona tel.071/2072628 • **QUEEN COMPUTER SRL** - Largo Turati n. 49 - 10134 Torino - 011/3185666 • **SOFTWARE UNIVERSE** - Via Lorenteggio n. 22 - 20146 Milano - tel. 02/4230010 • **CENTRO DISCOUNT SRL** - Via Plan n. 97 - 23030 Livigno (SO) - tel. 0342/996420 - **GIOCHERIA ELLEDUE** - Via Giusti n. 16 - 21100 Varese - 0332/265985

VEGACOM

V. Varesina 58/a - Jerago con Orago 21040 (VA) • Tel. 0331-21.51.02 - Fax 0331-21.51.35 • e-mail: vegacom@mail2.dex-net.com • www.dex-net.com/NX596

Come definiresti una grande Software House che passa tutto il tempo a

Attenti lupi mannari! Spiriti, fuori dalle scatole! Dracula è disperato! L'ultimo ammazza vampiri della famiglia Belmont è di nuovo tra noi! Prepara dunque paletti di frassino e acqua santa perché inizia una nuova caccia ai vampiri!

Castlev

I racconti di Castlevania

(tratti dal "Necronomicon", un antico scritto di un vecchio monaco pubblicato tanto tempo fa)

Come ti avvicini alle ombre sinistre proiettate dal castello del conte, i lampi cominceranno a squarciare le tenebre abbattendo diversi alberi che cadranno al suolo ostruendoti il cammino. Metti da parte la paura, cerca di mantenere i nervi saldi e procedi oltre. Dopo pochi passi qualcosa sul terreno attirerà la tua attenzione. Si tratta del corpo mutilato di un giovane uomo, forse un abitante del villaggio ai piedi del castello. Non fai neanche in tempo a chiederti a chi appartenesse quel cadavere che un rumore sinistro alle tue spalle attira la tua attenzione. Uno scheletro emerge dal terreno e si dirige verso di te con intenzioni non certo amichevoli. Tuo padre ti aveva messo in guardia da questi esseri mostruosi, ma tu, pensando si trattasse solo di leggende utili per spaventare i bambini, non gli hai dato molto peso. Gli scheletri nel frattempo erano diventati tre e continuavano ad avvicinarsi pericolosamente. Passato il momento di stupore, ritorni in te e metti mano alla tua frusta facendola schioccare in aria e contro i malcapitati nemici che cadono presto al suolo in un mucchietto di ossa. Uno di questi, seppur apparentemente morto, riesce con la sua mano ad afferrarti una gamba, ma non ha fatto i conti con il tuo pugnale che presto affonda definitvamente in lui liberandoti dalla sua morsa. Sistemato il comitato di accoglienza, ti dirigi verso gli enormi portali del castello del conte. Non c'è tempo per tornare indietro ora... Dracula ti aspetta e non è educato arrivare in ritardo a un appuntamento.

"I Belmont non hanno alcun legame di parentela con l'ammazza vampiri Fracchia (dall'omonimo film "Fracchia contro Dracula")"

ania

Dunque vediamo... Paletti di legno? Presi. Acqua Santa? Presa. Aglio? Preso (non si sa mai ti venisse fame, una bella bruschetta ci sta sempre bene...). Ok, è ora di dare il benservito a qualche vampiro. Hai indovinato: la famiglia di cacciatori di vampiri più famosa dei videogiochi è tornata. Ovviamente stiamo parlando dei Belmont, niente a che vedere con il grande Fracchia di Paolo Villaggio nel film omonimo. Le radici della famiglia Belmont infatti affondano molto indietro nel passato, molto prima che il cinema e la televisione fossero inventati. Fino a ora i loro discendenti erano stati i protagonisti di tutta una serie di Platform in 2D, ognuno caratterizzato da un'ottima giocabilità di base e da una notevole atmosfera. Per la sua ultima apparizione in ordine cronologico, la saga di Castlevania ha scelto la console di casa Nintendo e non poteva non presentarsi con un look totalmente in 3D. Vampiri, licantropi, scheletri, membri della redazione, demoni e tutte le creature più spaventose immaginabili, sono resuscitate dalle loro tombe per non farti sentire troppo solo nella tua avventura. Ancora una volta questa consisterà nell'aprirti la strada attraverso tutti gli avversari che incontrerai fino a giungere al cospetto del vecchio Conte Dracula.

Affonda i tuoi denti...

Si apre dunque un nuovo capitolo, l'ennesimo, nella saga di Castlevania. Per farti sentire partecipe di una storia il più reale possibile, il gioco si apre come un grosso libro il "Necronomicon". Le sue pagine polverose ti aiutano ad addentrarti in questa storia orrorifica dal sapore gotico. C'è un castello su una collina, il bagliore dei lampi che squarciano il cielo e ululati in lontananza (niente di nuovo insomma). Se già ti sei andato a nascondere sotto il letto, allora ti conviene girare pagina e andare a leggerti la recensione di Mario Party. Le cose infatti sono solo all'inizio! In caso contrario, be' continua pure a leggere, ma tieniti pronto a qualsiasi evenienza! Puoi scegliere se condurre la tua avventura nei panni di Reinhardt Schneider (un discendente della ▶

Castlevania

Tip-Xtra

Non dimenticarti che il gioco diventa più semplice nei panni di Carrie, grazie alle sue palle di fuoco. Dopo aver esplorato a sufficienza i vari livelli ed esserti impratichito con il sistema di controllo, allora passa pure a Reinhardt per affrontare l'avventura più difficile

No, quest'uomo si chiama Reinhardt. Niente Simon, Trevor o Ralph stavolta

Entra nel castello del conte Dracula e le cose cominceranno a farsi serie

famosa famiglia Belmont) o in quelli di Carrie Fernandez (una specie di Cibernella). Scegliendo Schneider la tua arma sarà una frusta stile Indiana Jones. Usando Carrie avrai a disposizione una serie di magie differenti. Quest'ultima è il personaggio più semplice per i principianti in quanto dotata di armi molto potenti in grado di eliminare più nemici in una volta. La scelta del personaggio, come avrai già intuito, influisce sullo svolgersi degli eventi, non solo per via delle armi diverse, ma soprattutto perché alcuni livelli sono accessibili solo con Reinhardt e altri solo con la ragazzina. Dunque per scoprire tutti i segreti, le stanze e i nemici nascosti del gioco, oltre ad assistere alle diverse sequenze finali, dovrai per forza di cose completare il tutto almeno due volte!

Gruppo Sanguigno Rh+

I fan della serie, sanno già a cosa andranno incontro durante l'avventura. Gli scagnozzi di Dracula cercheranno infatti di renderti la vita impossibile, ma in fin dei conti è proprio quello che uno cerca in un gioco, una buona sfida. Gli scheletri sembrano provenire direttamente dal vecchio film "Giasone e gli Argonauti" e si comportano alla stessa maniera, uscendo dalle loro tombe sottoterra per posare i loro mucchietti di ossa su di te. I nemici e i boss sono senza dubbio le cose più riuscite del gioco. I boss fanno la loro apparizione quando meno te lo aspetti (non solo alla fine di un certo livello), costringendoti a tenere sempre alta la concentrazione e sprizzano cattiveria da tutti i pori. Le creature presenti nei livelli più avanzati includono licantropi, vampiri e strani esseri con dei dentoni. L'unico modo per rispedirli al mittente è colpirli con la tua frusta. Nel corso del gioco ti imbatterai anche in alcuni puzzle, pur non essendo eccessivamente difficili. Si tratta infatti dei soliti interruttori o leve da attivare o di statue da allineare in un certo modo (se hai giocato a Resident Evil capirai quello che voglio dire), ma nonostante la loro semplicità riescono a rendere l'azione più variegata. Oltre all'arma principale, ciascuno dei due personaggi ne possiede una seconda. Reinhardt può contare sul suo fedele coltello, mentre Carrie emette una serie di lame di luce circolari dagli effetti devastanti. In aggiunta, ambedue possono usare una delle quattro armi speciali. Queste includono coltelli e asce da lancio, acqua santa per creare una barriera di fuoco per i nemici e un boomerang simile a una croce sacra con il quale si riescono a eliminare più avversari in una botta sola.

Fastidi di sangue

Le armi speciali si possono raccogliere nel corso del gioco, ma se ne può portare solo una alla volta (ad esempio se cerchi di prendere il boomerang mentre hai già l'acqua santa, lascerai quest'ultima). In più dovrai disporre di una certa quantità di gemme (anche queste si trovano nel corso del gioco) altrimenti non sarai in grado di usare alcun tipo di attacco. Se tutto ti sembra abbastanza confuso non preoccuparti, perché all'inizio è realmente così. Aggiungi a questo la ripetitività dei primi livelli e otterrai un quadro della situazione non propriamente positivo. Fortunatamente le cose cambiano in meglio con il procedere dell'avventura. Ti troverai a combattere sullo sfondo di scenari ben

Dannati mucchi di ossa...

Reinhardt tiene i suoi nervi sotto controllo e si dirige dritto verso il castello di Dracula

Un paio di colpi di frusta contro il portone basteranno per farlo aprire e scoprire cosa c'è dietro

Cavolo, mi sono ricordato di avere un appuntamento col callista... Credo di non poter vedere il conte oggi

Accidenti, il mio tentativo di fuggire da questo scheletro gigante è fallito. Credo che dovrò battermi

Okay, chi è che ha avuto la brillante idea di farmi combattere contro orde di zombi, armato solo della mia frusta?

“Gli scheletri si alzano dalle loro tombe polverose in numero infinito... come un mucchio d'ossa incavolate a morte”

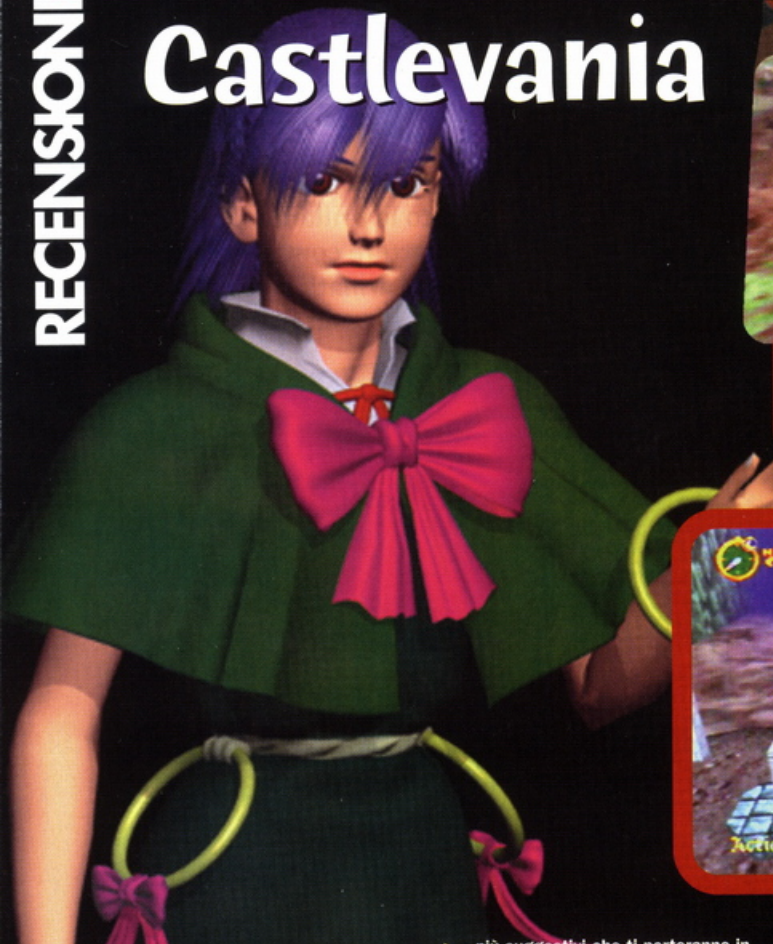
Non solo devo combattere contro questo enorme scheletro, ma devo anche vedermela con i suoi amichetti

Non ti sembra di aver già visto questa scena in uno dei film di Sinbad che danno a tarda notte?

Mio Dio, tutti questi scheletri mi fanno senso. Credo che sto per svenire

Lo scheletro gigante ne ha avuto abbastanza per ora e si ritira, ma lo incontrerai di nuovo, non preoccuparti

Castlevania



La leva della fortuna

Reinhardt salta oltre il baratro per scoprire questa misteriosa leva

Apriti Sesamo! Il meccanismo appena azionato fa aprire il cancello

Alcune delle sezioni di salto, ci riportano indietro ai vecchi episodi in 2D

Tip-Xtra

Salva regolarmente e spesso. È piuttosto snervante dover affrontare intere orde di mostri già sconfitti in precedenza. Fai però attenzione ai salvataggi. Io ho già perso un Memory Pack pieno a causa di un cattivo funzionamento dello stesso

più suggestivi che ti porteranno in luoghi sempre più misteriosi e in tema con l'atmosfera horror del titolo Konami. Potrai così perdonare la scarsa cura riposta nei primi livelli. Il sistema di controllo è piuttosto complicato, almeno al principio. Alcuni comportamenti anomali della telecamera e delle frustranti sezioni Platform con salti millimetrici, sono tra le poche critiche che si possono muovere a questo gioco. Le diverse sequenze animate hanno un aspetto prettamente cinematografico e contribuiscono a rendere il tutto più vicino a un film che a un videogioco. Una volta all'interno del castello, dopo che è stato introdotto un nuovo episodio, la scena si riempie di una grande varietà di vampiri e creature desiderose di sangue che ti accompagneranno fino al termine dell'avventura, ognuna caratterizzata da una serie di versi decisamente impressionanti.

Lo compro o non lo compro?

Dopo aver giocato a quasi tutti gli episodi della saga di Castlevania negli ultimi dieci anni, mi sono trovato un po' a disagio con questa nuova versione totalmente in 3D. Buona parte della magia che avvolgeva gli episodi precedenti è andata infatti perduta. In definitiva non è certamente il miglior Castlevania a cui abbia giocato, ma ha dalla sua il fatto di migliorare a mano a mano che il gioco procede. Si tratta comunque di un acquisto consigliato che potrà aggiungersi agli altri episodi della saga senza sfigurare troppo. Io la mia te l'ho detta, e adesso scusami, ma devo tornare nella cripta, prima che spunti di nuovo l'alba!

"Un museo degli orrori da far invidia a un film di Dario Argento"

Creature mostruose

Behemoth, questo tizio enorme somiglia in tutto e per tutto a un caprone

Gli scheletri che esplodono sono un vero spettacolo. Eliminali dalla lunga distanza

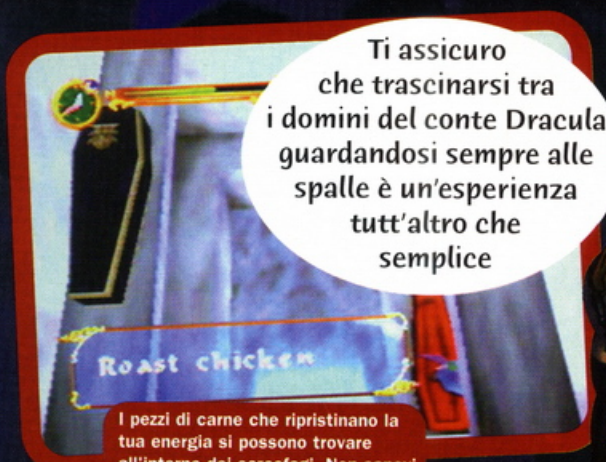
Drago di fuoco, questo drago a due teste oppone una fiera resistenza

Cani infernali, pattugliano i cancelli. Il loro morso è peggiore dei loro versi

Vampiro, è tempo di tirare fuori il vecchio crocefisso e iniziare a pregare...

Aspetta un attimo, che cos'è questo? L'interruttore ha azionato anche una trappola e ora sono circondato dagli scheletri

Come se non fosse già abbastanza difficile, agli scheletri si è unita una creatura simile a una tigre. Aiutooooo!



I pezzi di carne che ripristinano la tua energia si possono trovare all'interno dei sarcofagi. Non sapevi che i vampiri odiano il pollo?

Ti assicuro che trascinarsi tra i domini del conte Dracula guardandosi sempre alle spalle è un'esperienza tutt'altro che semplice

Scheletri, il modo in cui compaiono da sotto terra aumenterà il tuo battito cardiaco

Zombi, questi vacillanti ammassi di carne rappresentano dei nemici davvero tosti da eliminare

Score...

88%

1 pts

Naomi

Come un novello vampiro, anche Castlevania ci mette un po' prima di affondare i suoi denti nella giocabilità. All'inizio questa risulta un po' noiosa, ma aspetta di addentrarti nel gioco per venire immerso in un'avventura piena di tocchi di classe. Sebbene non sia l'episodio migliore della saga, e nemmeno il più spaventoso (nel senso buono), tirare frustate, dare la caccia ai vampiri e agli altri esseri del gioco rappresenta un'esperienza divertente.

Analisi...

GRAFICA Scura e d'atmosfera, ma non così pulita come avremmo voluto **7/10**

SUONO Le musiche spettrali e i lamenti delle creature sono il pezzo forte di questa voce **8/10**

GIOCABILITÀ Ripetitivo all'inizio, brillante dopo un paio di livelli con momenti di puro terrore **8/10**

DURATA Vedere le due sequenze finali, rappresenta una dura sfida per tutti i giocatori **8/10**

Alternative...

Nightmare Creatures – Un gioco horror di stampo gotico simile a quello presente nel titolo Konami, ma lontano dall'essere perfetto. Vale la pena comunque noleggiarlo

Commenti...

STEFANO Forse sono io ad essere un po' troppo esigente ma, secondo me, non è valsa poi la pena di aspettare tutto questo tempo

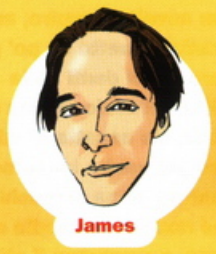
MARCO Poteva essere migliore di tutti quei film sui vampiri, ma è troppo lento e noioso

LEWIS Ero molto impaziente di mettere le mani su questo titolo e devo dire che, nonostante diversi aspetti positivi, ne sono rimasto in parte deluso

Versione PAL

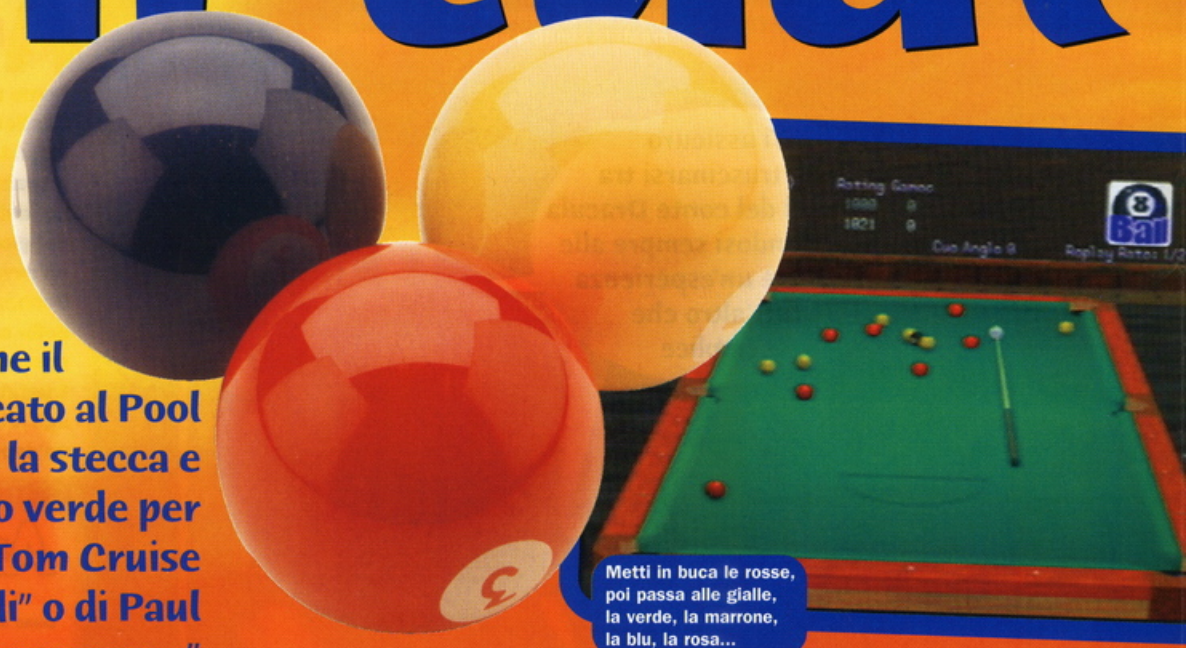
Sarà divertente come il biliardo vero o sarà solo un mucchio di vecchie palle?

Virtual



James

Ecco giungere anche il primo gioco dedicato al Pool per N64. Impugna la stecca e avvicinati al tavolo verde per emulare le gesta di Tom Cruise ne "Il colore dei soldi" o di Paul Newman ne "Lo spaccone"



Metti in buca le rosse, poi passa alle gialle, la verde, la marrone, la blu, la rosa...

Il gioco ti dà la possibilità di visualizzare il tavolo da ogni angolazione possibile

INIZIALMENTE Marco si è rifiutato di fare questa recensione perché pensava che il Pool del titolo fosse riferito a una piscina e, come certamente saprai, egli odia l'acqua (non meno di quanto odi il sapone). Puoi dunque immaginare (oltre al tanfo che emana), la sorpresa nello scoprire che il gioco in questione non era altro che una simulazione del Pool (una variante del biliardo nostrano).

La fortuna dei principianti

1 Naomi che tenta di imbucare la bilia gialla nella buca in alto a destra

2 Per quelli di voi che vedono in bianco e nero, la bilia gialla è quella dietro la rossa...

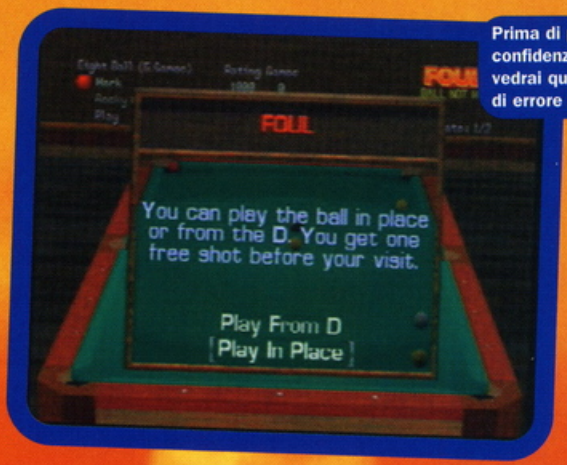
3 Usando lo stick analogico, muovi la stecca e preparati a colpire

4 Una leggera pressione in avanti e la stecca si muoverà di conseguenza

Pool 64

Tip-Xtra

Non dimenticarti che puoi rivedere il tuo ultimo tiro semplicemente premendo la croce direzionale



Prima di prendere confidenza con il gioco, vedrai questo messaggio di errore molto spesso

Mi hai rotto le palle (del biliardo ovviamente)

Virtual Pool 64 è per l'appunto una simulazione dedicata allo sport omonimo, condita da tutta una serie di modalità aggiuntive che probabilmente non avrai mai sentito nominare (vedi la sezione "Un sacco di palle"). Tra queste spicca quella classica a 8 bilie con le regole tipiche dei pub inglesi che potrebbe esserti più familiare se bazzichi regolarmente le sale da biliardo.

Un controllo ostico e anche agnostico

Il gioco ha tre livelli di difficoltà: Amatore, Professionista e Campionato che equivalgono rispettivamente all'incapace totale, al tizio che passa tutta la sua vita nelle sale e al campione assoluto. Ci sono anche diverse opzioni per aiutarti a entrare meglio nello spirito del gioco, tra le quali la possibilità di visualizzare la traiettoria compiuta dalla bilia battente. Avrai inoltre la possibilità di allenarti a effettuare tiri particolari in modo tale da non arrivare impreparato alla partita vera e propria. Il controllo della stecca avviene tramite lo stick analogico. Tira lo stick indietro per caricare il colpo, o spingilo in avanti per far avvicinare la stecca alla bilia. Più a lungo tieni premuto indietro lo stick e più il colpo sarà potente; viceversa, più lo spingerai in avanti e minore sarà la forza impressa.

> "Inizierai a giocare colpendo le bilie con la stessa grazia di un elefante"

La pazienza è la virtù dei forti

Si tratta di un sistema di controllo alquanto complesso almeno all'inizio, dunque non preoccuparti se non riuscirai a far viaggiare le bilie come vorresti fin da subito. Una volta che avrai acquisito una certa pratica ti meraviglierai di come il sistema adottato sia quanto di più intuitivo si possa concepire.

Troverai il seguito del gioco a pagina 54

5 La bilia battente colpisce quella gialla

6 Un'attesa che sembra un'eternità prima che la bilia gialla vada in buca

7 La bilia bianca dopo aver imbucato la gialla si posiziona lungo il lato del tavolo

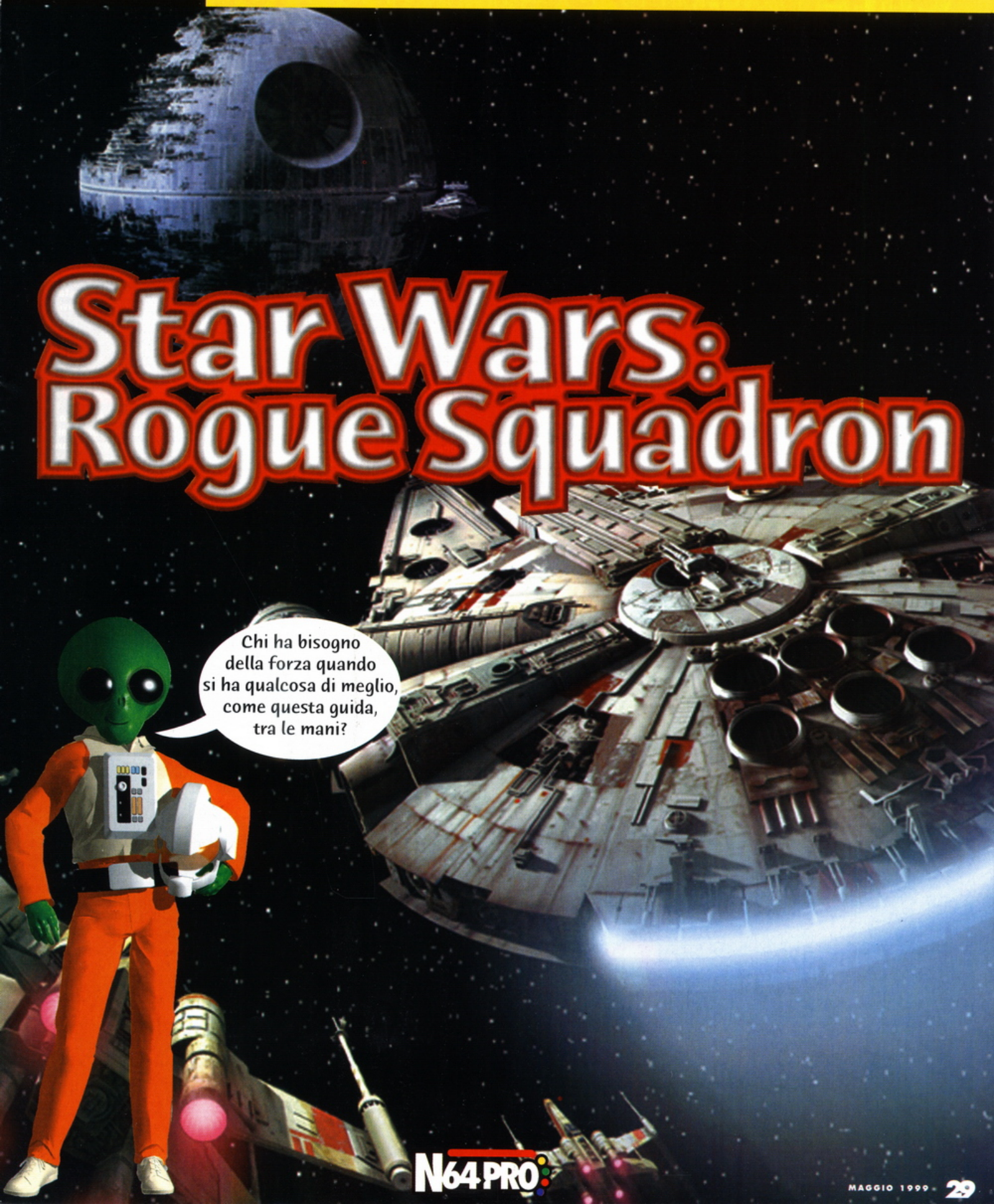
8 Lasciando un tiro invitante verso la buca al centro. Vai così!

PLAYSTATION PRO

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO
E FARETE CENTRO

UN EVENTO ECCEZIONALE E IRRIPETIBILE

Omaggio **Inserto guida a Star Wars Rogue Squadron**



Star Wars: Rogue Squa

Missione 1 - Imboscata a Mos Eisley

NON APPENA inizierai la missione, ascolterai tramite l'interfono che ci sono dei droidi imperiali fermi di fronte a te. Premi il tasto per accelerare e dirigiti verso il primo gruppo che puoi rilevare posizionando il puntatore arancione sul tuo radar a ore 12. Quando raggiungi i primi droidi, apri il fuoco con i laser di base, in quanto sono molto semplici da distruggere perché senza armatura.
Dopo aver distrutto il primo gruppo, riposiziona il puntatore a ore 12 e tieniti pronto ad affrontare la seconda ondata. Ripeti questo procedimento fino a quando non vedi una scena con Mos Eisley sotto l'attacco dei bombardieri Tie. Chiudi le tue ali e accelera verso il porto spaziale dove troverai due set di tre Bombardieri Tie, ciascuno da distruggere. Accelera dietro di loro, quindi usa i freni e apri il fuoco con i laser per abbatterli, continua a sparare fino a quando non li avrai distrutti tutti e sei e avrai completato la missione.

Imboscata a Mos Eisley

1: All'inizio della missione riceverai un messaggio che ti informa su alcuni droidi imperiali che sono dinanzi a te. Usa l'indicatore del radar a ore 12 e premi sull'acceleratore.

2: Per eliminare ogni droide basta un solo colpo diretto, in quanto sono privi di armatura.

Okay novello jedi, preparati a combattere! I primi livelli sono essenzialmente una sorta di allenamento, quindi ti condurrò attraverso di essi, dopodiché ritornerò nelle ultime pagine quando le cose inizieranno a farsi un po' più complicate...

Missione 2 - Appuntamento su Barkesh

INIZIA SPARANDO ai quattro droidi imperiali che si trovano di fronte a te prima di dirigerti lungo il Canyon fino a raggiungere il convoglio (i veicoli verdi in linea).
Ad aspettarlo più in là c'è un gran numero di droidi imperiali. Distruggili rapidamente e prendi la prossima strada a destra all'interno del Canyon. Ti troverai di fronte a un AT-ST. Per eliminarlo avvicinati lentamente e indirizza un missile contro di lui. Ci sono inoltre due torrette laser sulla cima della collina a sinistra. Ritorna al convoglio e seguilo dall'alto usando i freni per restargli il più attaccato possibile. Di fronte a te incontrerai altri due AT-ST Walkers da eliminare prima che sopraggiungano i bombardieri Tie. Cerca di eliminarli velocemente perché sono in grado di infliggere un gran numero di danni. Sarà poi il caso di prendersi cura di un'altra coppia di AT-ST Walkers e bombardieri Tie prima di raggiungere la destinazione del convoglio. Ci sono un paio di altri nemici imperiali con i quali vedertela, ma i tuoi obiettivi principali rimangono i bombardieri e gli AT-ST.

Appuntamento su Barkesh

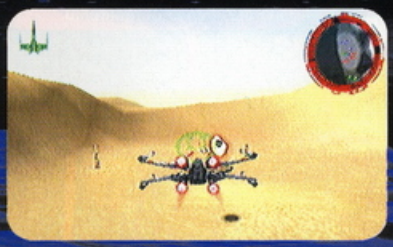
1: Cerca di stare il più vicino possibile al convoglio quando puoi. Se lo abbandoni per proseguire avanti, lo lascerai in balia dei nemici.

2: Nei pressi del primo passaggio a destra troverai il primo AT-ST. Avvicinati zigzagando per evitare i suoi laser.

3: Elimina i bombardieri Tie prima che ti infliggano troppi danni evitando che ti si piazzino alle spalle o inizieranno ad aprire il fuoco con i laser.

4: Un missile ben indirizzato è il modo più veloce per eliminare questi noiosi AT-ST Walkers.

5: Accelera di fronte al convoglio per abbattere la seconda ondata di bombardieri prima che raggiungano il loro obiettivo.



3: Cerca di concentrarti sui droidi in basso che stanno attaccando le abitazioni, in quanto potrebbero ridurre la percentuale di amici salvati.

4: Una volta che hai eliminato tutti i droidi vedrai Mos Eisley sotto l'attacco nemico. Chiudi le tue ali e dirigiti verso il porto spaziale.

5: Accelera verso i bombardieri Tie e usa i freni per tenerti a distanza costante da loro mentre cerchi di abbatterli. Non avvicinarti troppo o aumenteranno le probabilità di venire colpito.

Missione 3 - Alla ricerca di Nonnah

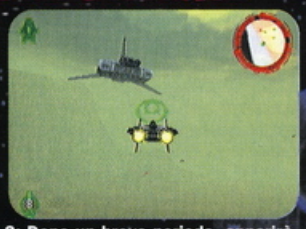
NON APPENA inizia la missione, dirigiti verso il livello inferiore per evitare il fuoco nemico e prosegui in avanti fino a raggiungere la fine dell'acqua. Elimina i droidi e spostati leggermente verso sinistra. Segui questa distesa d'acqua e arriverai presto da Nonnah che è rimasto piantato nel fondale. Una volta che l'hai trovato, tiralo su e abbatti tutti i bombardieri e gli intercettatori nelle vicinanze, senza però gettarti al loro inseguimento perché così facendo lasceresti Nonnah scoperto. Dopo un po' uno Shuttle Craft imperiale apparirà e atterrerà sulla spiaggia vicino a Nonnah scaricando tre droidi Tank e un AT-ST Walker che prenderanno posizione nelle vicinanze. Vola sulla spiaggia e avvicinati ai nemici lentamente, aiutandoti con i freni. Dovresti così essere in grado di eliminarli tutti con una sola passata, occupandoti per primi degli AT-ST corazzati, grazie ai missili. Dopo aver abbattuto tutti e quattro i mezzi, si avvicineranno alcuni bombardieri. Ti attaccheranno in due gruppi da due. L'A Wing è estremamente veloce, dunque dovrai ricorrere ai freni per evitare di sparare oltre l'astronave quando ti posizionerai sulla sua coda.

Alle spalle dei bombardieri

Elimina i bombardieri rapidamente quindi rivolgi le tue attenzioni allo Shuttle Craft imperiale vicino al quale si trovano ora tre AT-PT Walkers. Questi hanno scudi più deboli rispetto agli AT-ST, dunque dovresti essere in grado di farli fuori più facilmente.
Fatto ciò, dovrai vedertela con un altro paio di bombardieri e di intercettatori. Dopo un po' lo shuttle di salvataggio se ne andrà, a questo punto seguilo e mantenendoti a debita distanza abbatti gli ultimi intercettatori dopodiché aspetta che lo shuttle raggiunga il confine della mappa.

Alla ricerca di Nonnah

1: Segui l'acqua stando vicino alla superficie e troverai Nonnah affondato.



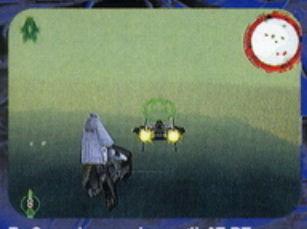
2: Dopo un breve periodo, apparirà uno Shuttle Craft imperiale. Tienilo d'occhio e ricordati dove atterra.

3: Fatti un giro intorno al punto di atterraggio e potrai abbattere tutti i veicoli che sono stati sbarcati.

4: I bombardieri Tie sono piuttosto lenti, al contrario degli A Wing che ti costringeranno a usare i freni.

5: Distruggi l'ultimo bombardiere rimasto e dirigiti velocemente verso lo Shuttle Craft imperiale.

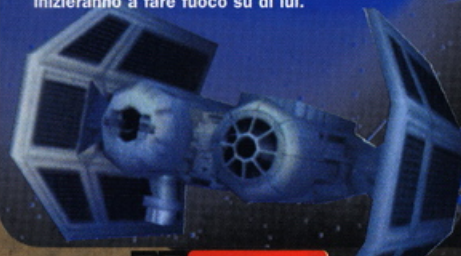
6: Troverai tre AT-PT appena sbarcati dallo shuttle. Occupati subito di loro.



7: Quando appaiono gli AT-PT, un Trasporto dei ribelli atterrerà per evacuare l'equipaggio della Nonnah mentre gli AT-PT inizieranno a fare fuoco su di lui.

8: Gli AT-PT sono più deboli degli AT-ST dunque sarà più semplice distruggerli.

9: Dopo un altro paio di bombardieri, dovrai vedertela con gli intercettatori. Questi sono molto agili e veloci, dunque usa la tua velocità per avvicinarti a loro e per abbatterli.

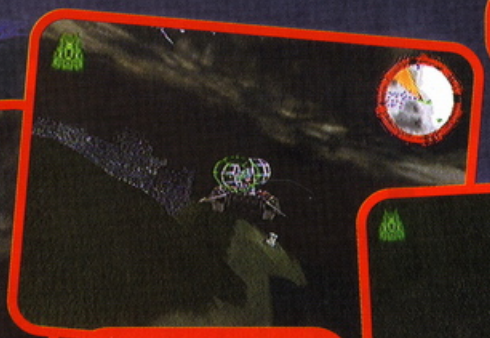


10: Rimani dietro lo shuttle quando si alza in volo e distruggi gli intercettatori che si avvicinano, facendo attenzione a non colpire lo shuttle, altrimenti terminerai anzitempo la missione.

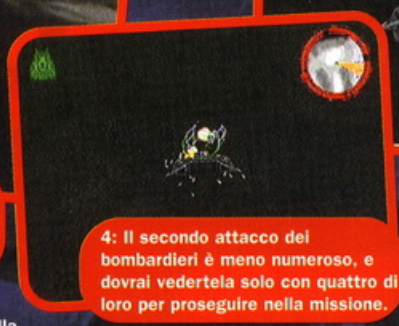
Missione 4 - La fuga da Corellia

1: Usa i freni non appena ti avvicini ai droidi imperiali e dovresti essere in grado di eliminarli tutti con una passata.

2: Dopo aver eliminato i droidi, scoprirai che la città è sotto assedio, dunque accelera e fai subito rotta verso Corellia.



3: Gli Snow Speeder sono molto veloci, dunque ti conviene usare i freni quando ti avvicini ai bombardieri da dietro.



4: Il secondo attacco dei bombardieri è meno numeroso, e dovrai vedertela solo con quattro di loro per proseguire nella missione.

5: Avvicinati da dietro agli AT-AT e usa i freni per avere la possibilità di avvicinarti quanto basta per lanciare il cavo di rimorchio.

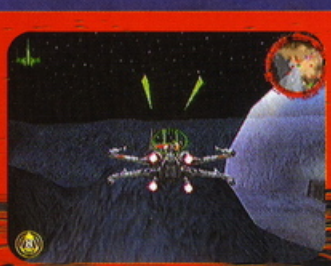
LA PRIMA COSA che devi fare è localizzare i quattro droidi imperiali nella parte più lontana della città. Segui il tuo radar fino ad avvicinarti ai droidi. Aiutati con ambedue i freni quindi apri il fuoco con i laser. Non appena li avrai distrutti riceverai un messaggio che ti informa che la città è sotto assedio. Dirigiti verso Corellia servendoti del radar. La città è attaccata da un gran numero di bombardieri. Generalmente questi attaccano in gruppi da tre, il che rende il loro abbattimento abbastanza semplice. Segui i bombardieri da dietro e distruggili prima che possano causarti dei seri danni. A questo punto riceverai un altro messaggio che ti informerà che la torre di Madine è stata attaccata. Segui il radar fino a Madine e troverai altri quattro bombardieri. Eliminali e verrai a conoscenza che un AT-AT è stato avvistato nelle vicinanze. Individualo servendoti del radar e abbordalo da dietro tenendoti basso e usando i freni non appena ti avvicini. Vola alla destra o alla sinistra del Walker (passandogli il più vicino possibile) e spara la tua arma secondaria verso le sue gambe. Quando la visuale cambia, muoviti in circolo intorno alle gambe per tre giri (se ti allontani troppo il cavo si spezzerà) e goditi la scena con l'AT-AT immobilizzato a terra. Non farai però in tempo a compiacerti di questo che ti giungeranno altre cattive notizie riguardo Madine. Vola verso la torre e distruggi i due AT-ST Walker e dirigiti verso l'AT-AT che si sta avvicinando. Ripeti il procedimento usato per il primo e stendi al suolo anche questo. Uno Shuttle ribelle atterrerà per evacuare Madine. Il tuo ultimo compito è di salvaguardare questa operazione dall'attacco di sei Tie fighters. Questi sono piuttosto lenti e poco protetti, quindi abbastanza semplici da abbattere. Una volta che lo Shuttle è ripartito, seguilo per completare la missione.

Missione 5 - La liberazione di Gerrard V

IL TUO COMPITO qui è di distruggere l'artiglieria nemica, mentre uno squadrone di Y Wing vola per le due città abbattendo le navi da sbarco. Questo significa che anche tu devi evitare di colpirle. All'inizio della missione vola basso e fai fuori i primi due turbo laser dopodiché dirigiti verso il fianco della collina dall'altra parte della città. Elimina le tre torrette lanciamissili prima di ritornare in città per abbattere i rimanenti turbo laser. Usa il radar per individuare la posizione dei laser. Ci sono anche un paio di AT-PT Walkers da distruggere. Fatto questo segui il radar verso la prossima città e ripeti il procedimento. Questa volta dovresti trovare anche un paio di torrette lanciamissili all'interno della città stessa. Dopo un po' gli intercettatori Tie si uniranno all'attacco, quindi dopo aver eliminato tutti i turbo laser, concentrati su questi. Fai attenzione perché sono molto più agili e veloci degli X Wing per cui non sarà così semplice eliminarli. Dopo un paio di minuti gli Y Wing completeranno la loro missione e tu potrai terminare il livello non appena avrai catturato Kasan Moor.

1: Elimina i turbo laser di fronte a te e sorvola la città dove troverai altre torrette.

1: Usa i freni per approdare alla base e avrai più tempo per far fuori gli AT-PT che bloccano il tuo cammino.



2: Ci sono quattro turbo laser da eliminare prima dell'arrivo del convoglio, due per parte.

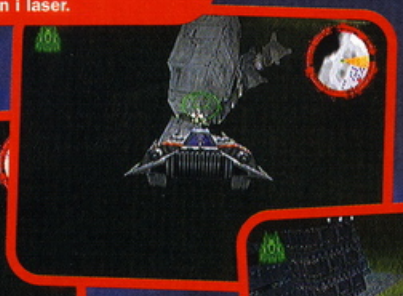
3: Invia un paio di missili al generatore degli scudi. Chiudi gli S-Foils e accelera verso la base imperiale fuori dal Canyon. Dovresti essere in grado di evitare tutti i missili se torni indietro alla massima velocità.

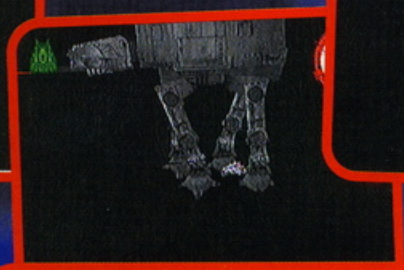
4: Il tuo bersaglio primario sono gli AT-PT Walkers, in quanto potrebbero disturbare il convoglio ribelle.

Tip-Xtra

Attenzione ai bombardieri nemici. Attaccali prima degli altri mezzi in quanto potrebbero provocarti ingenti danni

7 - Dopo aver mandato al tappeto un AT-AT finiscilo con i laser.





6: Rimani piuttosto vicino agli AT-AT quando ti muovi in circolo intorno a loro per evitare di spezzare il cavo. Tuttavia vedi di non avvicinarti troppo, in quanto potresti andare a sbattere su una fiancata o venire schiacciato dalle gambe quando l'AT-AT si muoverà in avanti. Dopo tre giri, il cavo verrà automaticamente rilasciato e il droide finirà al suolo zampe all'aria.

8: Fai fuori i due AT-ST per primi potrebbero infliggerti un notevole quantitativo di danni. In questo caso non avrai a disposizione i missili e quindi dovrai cavartela solo con i laser, anche se questo richiederà più tempo.

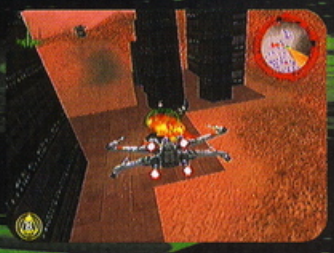
9: Se sei riuscito ad abbattere gli AT-ST abbastanza rapidamente avrai anche il tempo di distruggere gli Stormtroopers prima di dedicarti agli AT-AT che stanno sopraggiungendo.

10: Ripeti il procedimento usato per prenderti cura del primo AT-AT con il secondo e terminerai anche la seconda parte della fuga.

"Elimina gli AT-ST Walkers per primi in quanto sono in grado di infliggere un'enorme quantità di danni"

2: Nella parte più lontana della città, troverai delle torrette lanciamissili; ce ne sono tre su un fianco della collina e dovrai distruggerle il più velocemente possibile, altrimenti abbatteranno rapidamente gli Y Wing.

3: Nella seconda Città troverai un altro paio di torrette lanciamissili localizzate sulla cima degli edifici stessi. Mi raccomando, queste sono il tuo obiettivo primario.



4: Una volta abbattute le torrette lanciamissili vola per la città ed elimina tutti i turbo laser. Ce n'è uno montato su una torre, dunque assicurati di abbatterlo per primo in quanto ha una potenza di fuoco maggiore degli altri.

5: Dopo aver distrutto tutta l'artiglieria nemica, prenditi cura degli intercettatori. Stai attento perché sono molto veloci e richiedono molta pazienza e abilità per essere abbattuti.

5: Elimina i bombardieri Tie successivi o faranno polpette del convoglio ribelle. Dopo averli abbattuti avrai completato la missione, fatto salvo per un paio di intercettatori.

La luna di Jade

Missione 6 - La luna di Jade

AVVICINATI al convoglio di fronte a te e segui il Canyon verso la base imperiale. Ci sono quattro AT-PT Walkers da distruggere prima di raggiungere la base, in modo che il convoglio possa accedervi sano e salvo. Quando raggiungi la base troverai ad aspettarti quattro turbo laser, due per ogni lato. Prima che il convoglio arrivi, distruggi tutti gli edifici circostanti in modo da renderti più facile l'identificazione dei nemici in seguito. Una volta che il convoglio è giunto a destinazione, vola indietro fino al punto di inizio della missione e gira a destra nella sezione bianca sul radar che è una specie di canalone. Questo ti proteggerà dai missili nemici.

Quando il Canyon si divide in due, prendi la strada a sinistra per trovare alcuni scudi sotto l'edificio alla fine, quindi ritorna alla diramazione precedente e scegli la rotta di destra che ti porterà al generatore degli scudi. Dopo un paio di missili il generatore esploderà. Ritorna alla base e distruggi i quattro AT-PT prima di dirigere le tue attenzioni ai bombardieri. Dopo averli abbattuti, prenditi cura dei rimanenti intercettatori per terminare il livello.

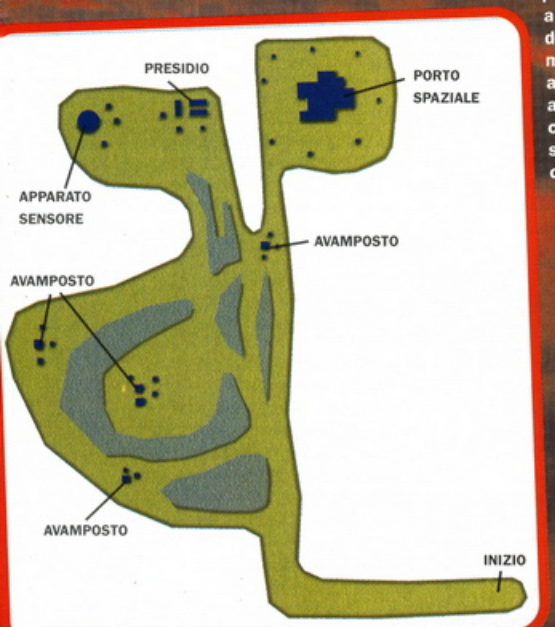
Star Wars: Rogue Squad

Missione 7 - Le fabbriche imperiali

USA I FRENI all'inizio e lascia che i tuoi uomini prendano il comando per distruggere tutti i radar imperiali. Se vuoi puoi unirti a loro in questa parte della battaglia, ma non avvicinarti troppo ai radar. A metà del Canyon noterai una diramazione. Prendi la parte sinistra o verrai scoperto. Ci sono quattro fabbriche in totale, ma per portare a termine gli obiettivi della missione devi distruggere solo quella degli AT-AT e degli AT-ST.
La prima si trova seguendo la parete sinistra del Canyon, girando a sinistra e volando basso per evitare il fuoco dei turbo laser e degli AT-AT. Abbatti le difese e non preoccuparti dell'AT-AT in quanto, una volta superato, non si girerà indietro. Distruggi i tre grandi edifici. Ci vorranno diversi colpi, dunque dovrai effettuare più passate. Gira intorno e segui il muro a sinistra che ti condurrà alla prossima svolta a sinistra fino alla fabbrica degli AT-ST. Anche qui vola basso e velocemente ed elimina i sistemi di difesa prima di passare ai tre capannoni per completare il livello. Se stai cercando di ottenere la medaglia d'oro, dovrai inoltre distruggere la base con lo Shuttle Craft. Sotto uno dei bunker troverai un ordigno all'avanguardia che dovrai raccogliere.

Missione 8 - Assalto su Kile II

QUESTA È UNA missione abbastanza dura, inasprita dal fatto che dovrai volare con un Y Wing. Segui il Canyon lungo la parte destra e gira nella stessa direzione. Muoviti alla massima velocità attraverso i vari obiettivi della missione, per rendere difficile la vita agli intercettatori. Rimani a destra una volta passata la mini base, attraverso la stretta sezione del Canyon, e giungerai al porto spaziale. Muoviti intorno rimanendo basso per evitare il fuoco nemico ed elimina tutti i turbo laser e le torrette lanciamissili dopodiché occupati degli edifici. Usa le bombe per accelerare il tutto perché prima riesci a finire e meglio è per te. Torna indietro da dove sei venuto, attraverso la sezione stretta del Canyon e gira a destra all'altezza della mini base che hai visto in precedenza. Gira nuovamente a destra e segui la sezione successiva del Canyon (usa il radar per facilitarti la vita). Abbassati in volo e distruggi i turbo laser e le torrette lanciamissili che difendono il presidio, quindi occupati degli edifici principali. L'apparato sensore si trova qui. Vola nuovamente basso e spazza via tutte le difese a terra. Se hai ancora delle bombe è giunto il momento di usarle, altrimenti ti dovrai affidare ai laser. Dopo che l'apparato sensore sarà stato distrutto, avrai completato la missione.



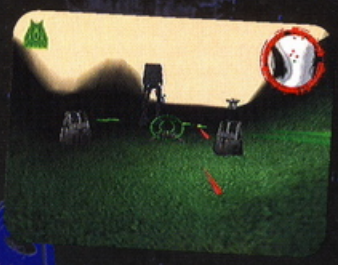
Assalto su Kile II

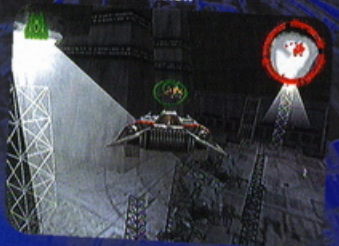
Le fabbriche imperiali

1: Elimina il sistema di radar imperiale dalla distanza o verrai scoperto e la tua missione terminerà qui.

2: Fai fuori le postazioni nemiche prima di concentrarti sugli edifici o verrai spazzato via in un niente.

3: Se stai cercando di ottenere la medaglia d'oro, localizza la fabbrica con lo Shuttle Craft imperiale sulla piattaforma. I nuovi missili si trovano sotto uno dei bunker.


4: La zona intorno alla fabbrica degli AT-AT è piena di pericoli. Avvicinati velocemente e mantieniti basso per evitare il fuoco nemico.


5: Gli obiettivi primari da colpire nelle due fabbriche sono i tre edifici principali, ma ricordati di eliminare i sistemi di difesa prima.

Assalto su Kile II

1: Quando raggiungi la mini base elimina i turbo laser perché più tardi dovrai ritornare qui.

2: Vola per il porto spaziale abbattendo tutti gli edifici, quindi abbassati e vola intorno alla zona esterna.

3: Gira intorno al porto spaziale alla massima velocità eliminando tutte le difese a terra. Andare veloce qui è reso difficile dalla presenza degli intercettatori e delle torrette lanciamissili.

Missione 9 - Salvataggio su Kessel

INIZIA SEGUENDO il puntatore sul radar. Ci sono diverse unità d'attacco dislocate a terra che tenteranno di non farti avvicinare al treno, ma non ti arrendere! Avvicinati al treno da dietro ma non distruggerlo con i laser bensì con i cannoni Ion. Dopo averne colpite tre carrozze, il treno comincerà a rallentare. Dopo di ciò, attacca le unità a terra prima di ritornare al treno e punta ai vagoni che non sei riuscito a colpire prima. Le carrozze mancate sono circondate da un campo elettrico. Una volta che il treno si sarà fermato del tutto avrai completato la missione.

Salvataggio su Kessel

1: Segui il puntatore radar per individuare la posizione del treno. Quando lo hai sotto tiro fai fuoco con i cannoni Ion.

2: Una volta che il treno rallenta, vai a distruggere i bersagli a terra. È importante riportare una certa percentuale di uccisioni in ogni livello in quanto costituisce uno dei criteri per l'assegnazione delle medaglie.

Tip-Xtra

Usa lo schermo radar per localizzare i tuoi nemici. Tieni d'occhio il triangolino arancione. Se non riuscirai a portare a termine una missione potrebbe dipendere dal fatto che ti trovi nel posto sbagliato al momento sbagliato

3: A questo punto sarebbe una buona idea lasciare stare il treno e concentrarsi sulle torrette lanciamissili e i turbo laser.

"Distruggi le ultime carrozze con i cannoni Ion e il treno si fermerà del tutto"

4: Ritorna al treno prima che ti scappi via e colpisci le ultime carrozze con i cannoni Ion e il treno si fermerà completamente.

4: Il presidio è facile da individuare. Distruggi i quattro edifici rettangolari e avrai completato il secondo obiettivo. Ricordati che quelle noiose quanto letali torrette hanno la priorità assoluta!

5: L'apparato sensore si trova nella stessa area del presidio. Avvicinati a volo radente per evitare l'artiglieria nemica prima di raderlo al suolo e completare il livello.

5 - Quando il treno si fermerà verrai portato sull'X Wing di Wedge e la missione sarà completata.

Star Wars: Rogue Squad

Le prigioni di Kessel

1: Per iniziare, distruggi i quattro turbo laser che circondano la prigione. È di vitale importanza affrettarsi a eliminarli perché altrimenti distruggerebbero lo shuttle di Madine una volta atterrato.

2: Quando arrivi al generatore di scudi concentraci tutta la tua potenza di fuoco, ignorando qualsiasi altra cosa per non perdere tempo.

3: Una volta tornato alla prima prigione abbatti i caccia Tie prima che possano infliggere troppi danni allo Shuttle.

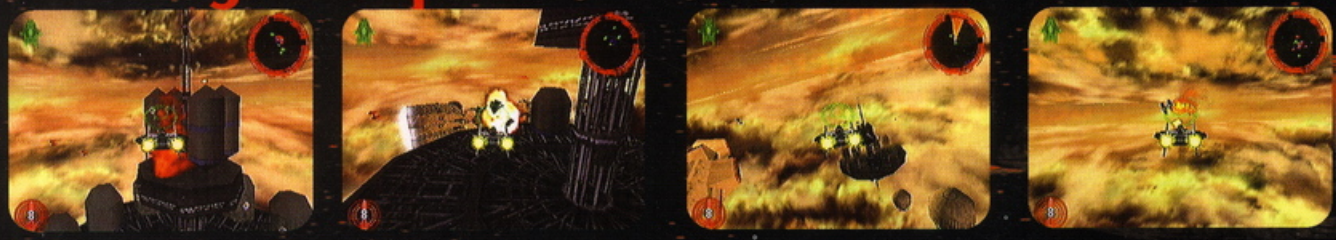
4: Segui lo shuttle verso la prossima prigione e poi precedilo per abbattere i turbo laser di guardia.

Missione 10 - Le prigioni di Kessel

USA I FRENI per stare dietro allo shuttle di Madine fino a quando non sei in grado di avvistare la prima prigione sotto di te. A questo punto vola verso la prigione ed elimina i quattro turbo laser di guardia. Se sei abbastanza bravo e veloce, riuscirai a eliminarli prima che se ne accorgano. Dopo averli distrutti ti accorgerai che c'è uno scudo che impedisce la fuga ai prigionieri. Chiudi i tuoi S-Foils e dirigiti velocemente verso il generatore di scudi che sarà ora indicato sul radar. Una volta arrivato a destinazione, concentra il tuo arsenale offensivo sul generatore per distruggerlo (un paio di missili dovrebbero bastare). Ignora qualsiasi altra cosa nella zona e torna allo shuttle di Madine indicato sul radar. Prima che Madine possa dare inizio alle operazioni di salvataggio, dovrai abbattere quattro caccia Tie. Dopo aver abbattuto l'ultimo, il salvataggio avrà inizio. Vola intorno allo shuttle e occupati degli intercettatori che cercheranno di attaccare i prigionieri. Quando tutti sono a bordo, segui lo shuttle verso la prossima prigione e distruggi i tre turbo laser di guardia.

Dovrai di nuovo vedertela con un paio di caccia e intercettatori, ai quali si aggiungeranno un paio di AT-ST. Sulla cima di una delle montagne intorno alla prigione troverai una torretta lanciamissili e un bunker. Dentro il bunker ci sarà un nuovo tipo di missile. Ripeti il procedimento per le prossime due prigioni completando così la missione. Ricordati di eliminare i turbo laser per primi, poi gli AT-ST e infine i caccia Tie e gli intercettatori.

La battaglia sopra Taloraan



1: Fai degli ampi giri intorno alle piattaforme per distruggere il maggior numero di cisterne a ogni passaggio.

2: Le cisterne resisteranno solo per alcuni colpi, dandoti l'opportunità di avvicinarti senza il pericolo di schiantarti.

3: Una volta che la prima piattaforma è stata ripulita, segui il radar per individuare il tuo prossimo obiettivo.

4: Scoprirai di dover avere a che fare con alcuni caccia Tie. Non dispiacerti se ne abbatterai qualcuno.

6: Le cisterne imperiali tendono a nascondersi dietro a quelle dei civili, il che ti obbliga ad avvicinarti per evitare di abbattere quelle sbagliate.

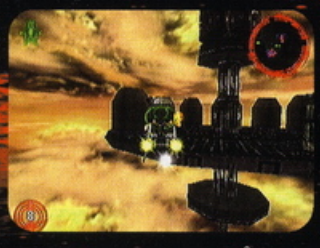
7: Concentrati sui turbo laser prima di colpire le cisterne sulle prossime piattaforme o ti faranno saltare in aria in poco tempo.

8: Dopo aver ripulito la settima piattaforma dovrai vedertela con un folto numero di caccia Tie. Mantieni la tua posizione e non dovresti avere problemi a superarli.

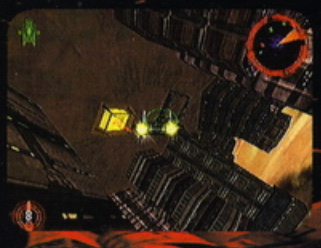
9: L'ultima piattaforma si trova nella parte più lontana della città avvolta dalle nubi.

5: Tieniti pronto a distruggere questi AT-ST prima che aprano il fuoco sullo shuttle in quanto i loro potenti laser lo distruggerebbero in un attimo.

Che cosa vuoi dire con "Bel casco"? Non è forse bardata così che la gente guida la propria macchina?



5: Dopo la seconda piattaforma ci sono dei turbo laser con i quali confrontarsi.



10: Dirigiti al centro della città dall'alto per raccogliere i nuovi laser.

“Vola alto sulla città e scendi in picchiata verso il centro dove troverai dei nuovi laser”

Tip-Xtra

Ricordati sempre che hai la Forza dalla tua parte, ma se questa dovesse fallire allora vai all'ultima pagina della guida e consulta i cheat

Missione 11 - La battaglia sopra Taloraan

QUESTA MISSIONE richiede di distruggere le cisterne di gas imperiali, anche se questo non sarà facile, perché tendono a mischiarsi con quelle dei civili. Se distruggi più di quattro cisterne sbagliate, la tua missione terminerà. Ci sono otto piattaforme del gas in totale da attaccare, ognuna delle quali difesa da diversi dispositivi. Ogni piattaforma ha due tipi di cisterne, una su quella principale e l'altra sulla piattaforma più piccola in cima. Le cisterne imperiali sono marcate con dei simboli circolari sul lato, mentre quelle dei civili hanno delle bande blu nella parte bassa. Segui il radar per giungere alla prima piattaforma e volaci intorno per colpire più contenitori in una singola passata. Scoprirai che la prima piattaforma non è protetta dunque puoi prenderti il tempo necessario per pianificare meglio i tuoi attacchi. Dopo aver distrutto tutte le cisterne imperiali ti verrà mostrata l'ubicazione della prossima piattaforma. Quando raggiungi la seconda, ti scontrerai contro un gruppo di caccia Tie, che potrai abbattere per incrementare il tuo score personale. La terza e quarta piattaforma sono situate insieme, difese dai caccia e dai turbo laser. È meglio dedicarsi prima alle navicelle in quanto tendono a sparare alle cisterne dei civili quando ti inseguono. Esse inoltre potrebbero abbattere rapidamente il grande Trasporto dei ribelli che ti accompagna. La quinta piattaforma è difesa da mitragliatrici nascoste dietro ogni contenitore dunque fai attenzione. Come in precedenza, anche la sesta e la settima piattaforma sono collocate insieme. Dopo esserti occupato di loro dovrai volare verso una città avvolta dalle nubi per raggiungere l'ultima. Vola alto sulla città e buttati in picchiata verso il centro dove troverai un nuovo laser. Raccolto questo, sarà il caso di distruggere le cisterne imperiali per finire il livello.

La fuga da Fest

1: La prima cosa da fare è abbattere i due turbo laser vicino al generatore degli scudi.

2: Quindi prenditi cura dei tre turbo laser lungo la via di fuga.

3: Non appena ti imbatti nel primo AT-AT legagli le gambe per renderlo inoffensivo mentre tieni premuto l'acceleratore per guadagnare tempo.

4: Come cade a terra ignora tutti gli Storm Troopers e vai verso il secondo AT-AT vicino al generatore degli scudi.

5: Dovrai avvicinarti al secondo AT-AT frontalmente, quindi vola basso e alla massima velocità per evitare il fuoco dei laser.

6: Sulla via verso il terzo AT-AT elimina ogni droide che incontri ma non perdere tempo a rincorrere quelli che non riesci a colpire.

7: Dopo che tutti gli AT-AT sono stati sconfitti, ritorna agli AT-PT ed elimina tutti i droidi nelle vicinanze.

8: Il tuo prossimo compito consiste nell'avvicinarti ai bombardieri. Intercettali prima che raggiungano il convoglio e non saranno in grado di causarti alcun danno.

9: Dopo che gli AT-PT sono in salvo, dirigiti verso il generatore degli scudi.

10: Per completare la missione non ti rimane altro che distruggere il complesso di ricerche.

Missione 12 - La fuga da Fest

QUESTA È UNA missione difficile, ma basta seguire i miei consigli e continuare a volare alla massima velocità per uscirne indenne.
All'inizio vai leggermente verso destra e fai fuori i due turbo laser che proteggono il generatore degli scudi (per il momento non colpire il generatore), dopodiché vola verso sinistra e segui il Canyon. Ci sono altri tre turbo laser sulla parete a destra da abbattere (non sparare contro i muri perché lo faranno i tuoi uomini). Ora accelera al massimo verso l'AT-AT che insegue i tre AT-PT. Lancia il tuo cavo e immobilizza l'AT-AT in piena velocità. Una volta che sarà caduto a terra, dirigiti verso il generatore degli scudi. Vicino ad esso si trova un altro AT-AT che dovrai catturare alla maniera del primo. Torna indietro al muro che hai lasciato in precedenza (sarà stato distrutto a questo punto). Vai a sinistra quando lo raggiungi e accelera verso il terzo AT-AT. Sbattilo a terra con il solito procedimento il più rapidamente possibile. Dopo averlo sconfitto torna indietro agli AT-PT. Se avrai fatto le cose velocemente con i tre AT-AT, ora li troverai ancora intatti.

Questi sono i droidi

Noterai a questo punto un certo numero di droidi che stanno tentando di circondare gli AT-PT. Non mostrare loro pietà e falli fuori tutti. Riceverai un messaggio che ti avvertirà dell'arrivo imminente dei caccia. Ritorna dove si trovava l'ultimo AT-AT e imbocca il Canyon. Questa manovra ti permetterà di abbattere i caccia prima che ti si avvicinino troppo. Scorta gli AT-PT lungo il cammino fino alla nave ribelle, dopodiché vai verso il generatore degli scudi incustodito e distruggilo. Vai dove si trovava il primo AT-AT e portati a sinistra. Dovresti essere in grado di abbattere un bunker in cima al lato della collina che ti fornirà il pick up bonus. A questo punto si tratta di raggiungere il complesso di ricerche il più velocemente possibile volando basso per distruggerne le difese prima di passare al complesso stesso.

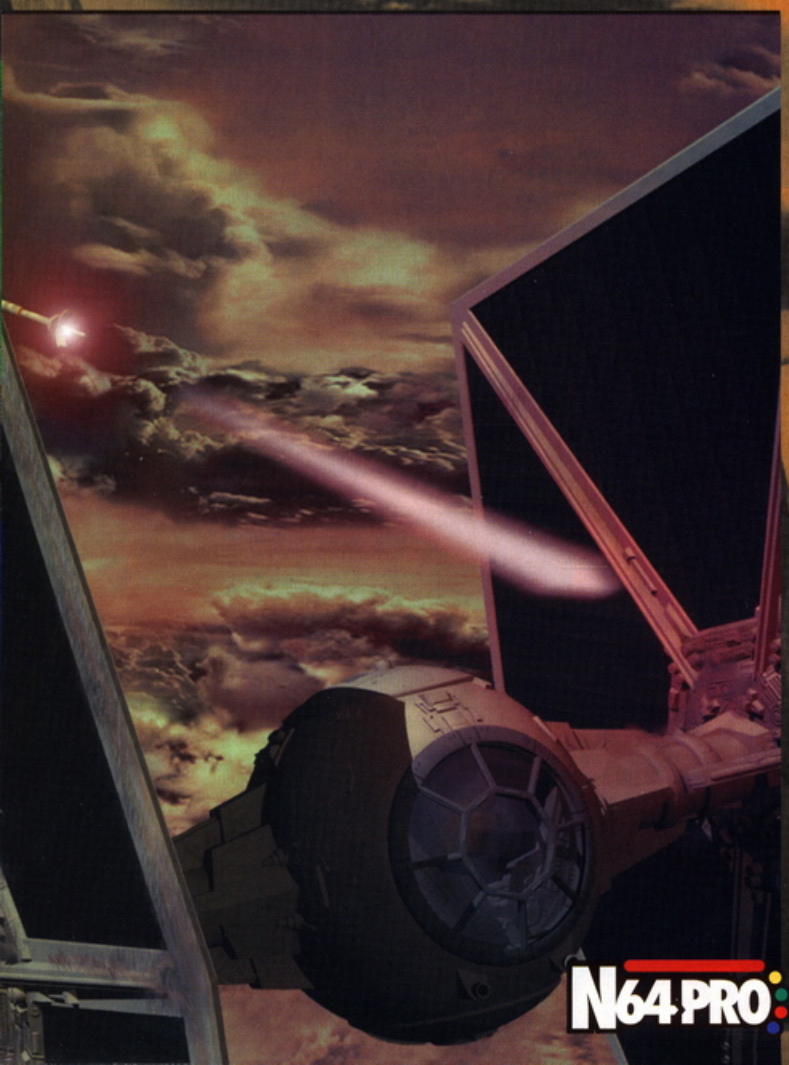
L'assedio su Chandrilla

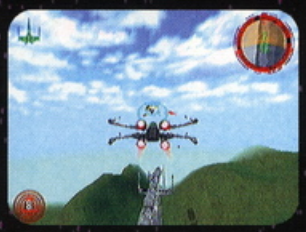
Missione 13 - L'assedio su Chandrilla

ALL'INIZIO DELLA missione dovrai scortare un treno di aiuti diretto nella città di Chandrilla. Verrai attaccato da due tipi di velivoli imperiali, gli intercettori e i bombardieri. Dovrai prenderti cura per primo dei bombardieri a causa del loro alto potenziale distruttivo, per poi concentrarti sugli altri. Non fare altrimenti o non gettarti al loro inseguimento o, al tuo ritorno, del treno rimarranno soltanto le lamiere fumanti. Tieniti dietro al treno per un po' di tempo e aspetta che i bombardieri passino sotto a te in modo da poterli colpire abbastanza facilmente. Questa tattica, sebbene redditizia, va applicata con cautela per evitare di colpire il treno stesso.

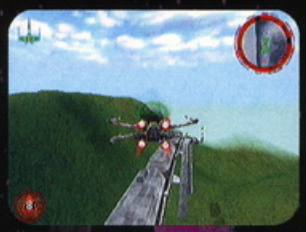
Forza il mio blocco

Dopo un breve periodo, riceverai un messaggio che ti informerà sullo stato di assedio di Chandrilla. Lascia il treno (a questo punto nessuno lo potrà più infastidire) e vola verso la città. Vedrai un AT-ST sulla destra, abbattilo e verrai ricompensato con delle nuove armi. La città è sotto l'attacco dei bombardieri e tu dovrai distruggerli approfittando della loro scarsa velocità. La prossima missione consiste nel proteggere l'evacuazione dei ribelli. Ci sono tre Shuttle Craft sotto il fuoco nemico. Dirigiti velocemente verso di loro usando il radar e usa i missili per eliminare i sei AT-ST. Ci sono altri tre AT-ST dall'altra parte degli shuttle dunque dovrai sbrigarti. Avvicinati volando basso e usa i freni per portarti su di loro in modo da distruggerne tre a ogni passata. Se impiegherai troppo tempo, la tua missione fallirà per cui mi raccomando. Una volta che i trasporti si sono alzati in volo, verranno inseguiti da un paio di intercettatori Tie. Stai vicino agli shuttle e non ci dovrebbero essere problemi a difenderli. Dopo che il pericolo è scampato, ritorna nella zona principale della città e distruggi la seconda ondata di bombardieri e intercettatori. Questa parte della missione può essere portata a termine con relativa calma, dunque prenditi il tempo necessario e cura la percentuale di precisione dei tuoi colpi.

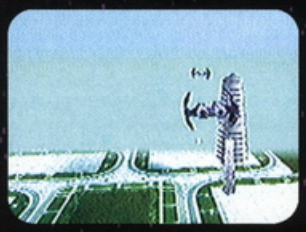




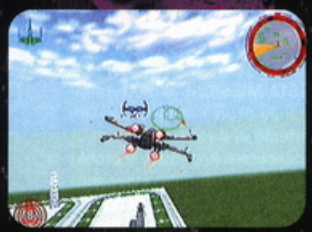
1: Usa i freni all'inizio per mettere un po' di distanza fra te e il treno.



2: Concentrati sui bombardieri e resisti alla tentazione di inseguire gli intercettatori.

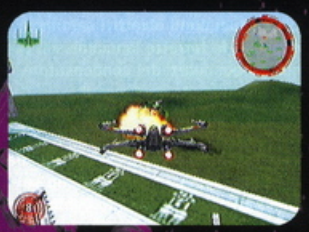


3: Una volta che avrai visto la città sotto assedio, potrai abbandonare la tutela del treno per dirigerti a tutta velocità verso Chandrilla.

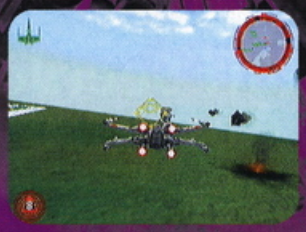


4: Segui un bombardiere per volta posizionandoti in coda fino a quando non precipitano al suolo. Un metodo rapido che ti assicura l'abbattimento di tutti i velivoli.

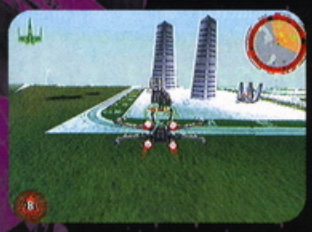
5: Dopo l'ultimo bombardiere riceverai un messaggio che ti chiederà di proteggere gli shuttle per l'evacuazione dei ribelli. Controlla il tuo radar e dirigiti verso gli AT-ST.



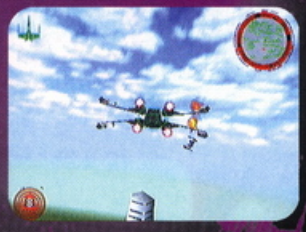
6: Usa i missili e sarai in grado di distruggere ogni AT-ST con un singolo colpo.



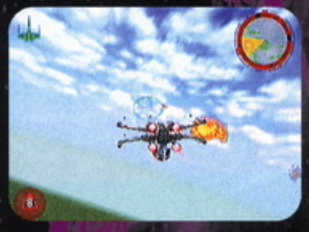
7: Usa i freni come ti avvicini a ciascun gruppo di AT-ST e sarai in grado di distruggerli tutti e tre a ogni passata.



8: Dopo aver eliminato l'ultimo AT-ST, resta al fianco degli shuttle per difenderli durante la loro fuga dagli intercettatori Tie.



9: Dopo aver ricevuto il messaggio sulla seconda ondata d'attacco ritorna verso la città e concentrati sui bombardieri.



10: Dopo aver eliminato tutti i bombardieri non ti rimane che abbattere gli ultimi intercettatori per completare la missione.

"Dirigiti verso gli shuttle segnalati sul radar e usa i missili per

Raid su Sullust

Missione 14 - Raid su Sullust

QUESTA MISSIONE ti metterà al comando di un Y Wing per volare all'interno di un vulcano e distruggere un condensatore imperiale. Il problema principale è dato dalla mancanza di velocità del tuo mezzo, dunque dovrai affidarti alle tue abilità di pilota per uscirne vivo. Per evitare l'artiglieria nemica continua a muoverti e aiutati con i freni per schivare i missili.
All'inizio, questa missione è un vero incubo, ma non preoccuparti perché più andrai avanti e più le cose diventeranno semplici. I tuoi primi obiettivi saranno i turbo laser e le torrette lanciamissili; per ora non preoccuparti del condensatore in quanto è protetto dagli scudi.

Caschi neri

Gira per il vulcano eliminando l'artiglieria terrestre non appena la vedi. Anche se sarebbe saggio conservare le bombe per i trasmettitori, è molto più efficiente usarle per distruggere le torrette imperiali. Più velocemente riuscirai ad abbattere i sistemi difensivi e maggiori saranno le probabilità di rimanere vivo. Non preoccuparti molto per ora degli AT-ST in quanto non sono così bravi a colpire le navicelle. Dopo aver girato intorno al vulcano per un po', giungerai a una zona di atterraggio. Distruggi i bunker nelle vicinanze per rivelare una nuova arma. Dopo aver provveduto a eliminare tutte le difese a terra potrai nuovamente girare intorno al vulcano per concentrarti sui trasmettitori che sono indicati tramite dei quadrati marroni con delle luci gialle. Se ti senti un kamikaze puoi cercare di passare oltre senza abbattere i trasmettitori, ma finiresti sotto un bombardamento costante da parte dell'artiglieria imperiale. Ci sono molti intercettatori nelle vicinanze, ma non è il caso di occuparsene in quanto sono troppo veloci per il tuo scassato Y Wing. Continua invece a distruggere i trasmettitori dopodiché dirigiti verso il condensatore nel centro. Troverai molti intercettatori ad aspettarti come uno sciame di api arrabbiate dunque cerca di fare il lavoro più velocemente possibile. Per distruggerlo concentra i tuoi laser sulle sezioni bianche al centro del condensatore. Quando tutte queste sono state fatte saltare la missione è completata.

1: Vola basso e veloce per evitare di essere colpito da questi missili letali.

2: Continua a sparare alle difese di terra imperiali. Più ne distruggi e più semplice sarà il seguito della missione.

6: Se hai conservato le bombe troverai che sono molto efficaci per distruggere i trasmettitori.

7: Le bombe sono ottime per neutralizzare i sistemi difensivi a terra, ma ti faranno perdere del tempo in seguito se le usi tutte troppo presto.

La vendetta di Moff Seerdon

1: Colpisci la prima torretta lanciamissili di fronte a te subito alla partenza.

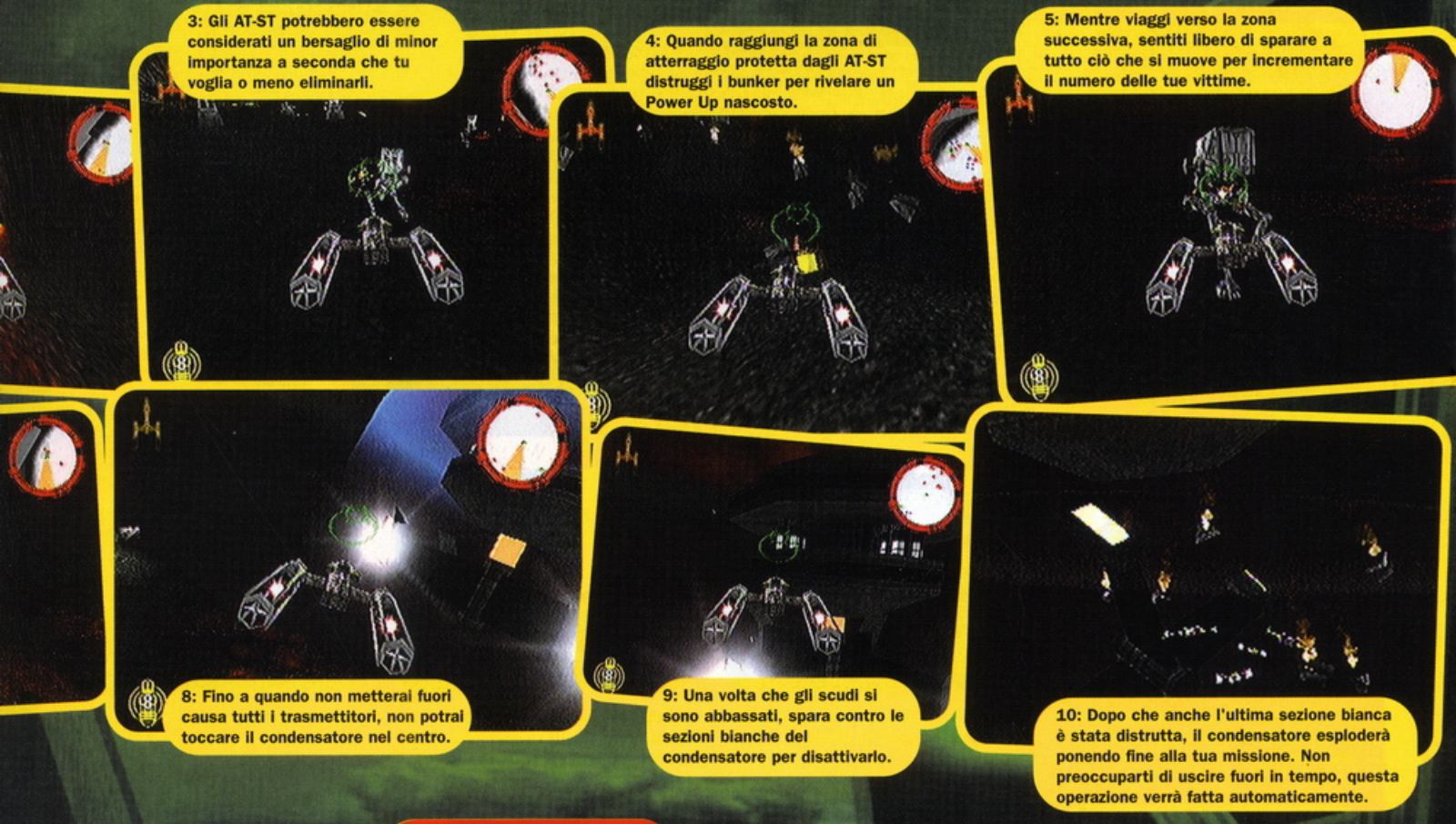
2: Non è necessario distruggere i bunker ma, se passando volessi farlo, non ci sarebbe niente di male.

3: Abbatti i turbo laser e le torrette lanciamissili e vedrai che la pressione addosso calerà leggermente.

6: Una volta che tutte le unità iniziali sono state abbattute puoi tornare indietro e curarti di quelle rimaste.

7: Dopo che gli ultimi intercettatori sono stati abbattuti, Moff Seerdon apparirà all'orizzonte.

8: Tieniti lontano dallo shuttle in modo da avere più possibilità di posizionarlo sotto il tiro dei missili.



3: Gli AT-ST potrebbero essere considerati un bersaglio di minor importanza a seconda che tu voglia o meno eliminarli.

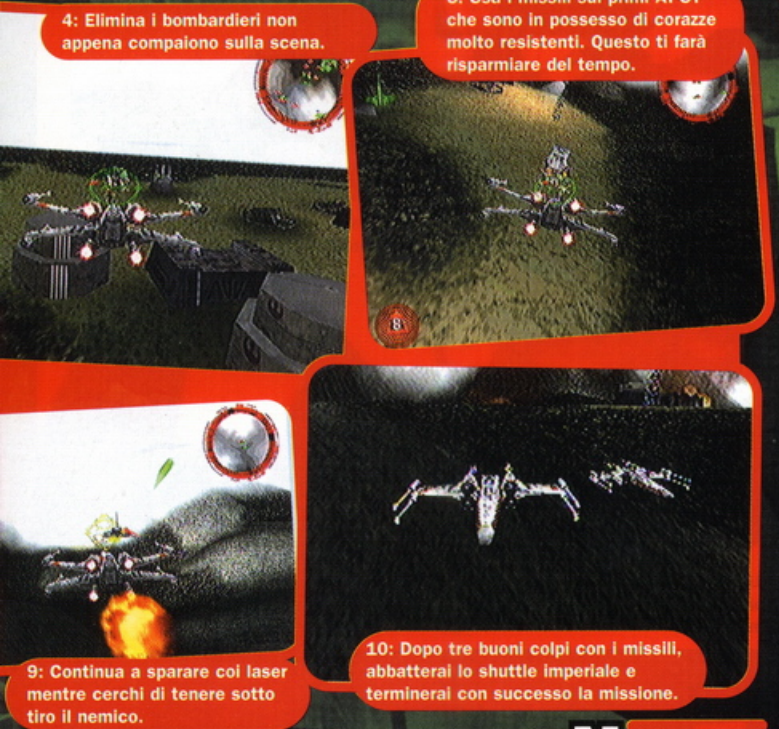
4: Quando raggiungi la zona di atterraggio protetta dagli AT-ST distruggi i bunker per rivelare un Power Up nascosto.

5: Mentre viaggi verso la zona successiva, sentiti libero di sparare a tutto ciò che si muove per incrementare il numero delle tue vittime.

8: Fino a quando non metterai fuori causa tutti i trasmettitori, non potrai toccare il condensatore nel centro.

9: Una volta che gli scudi si sono abbassati, spara contro le sezioni bianche del condensatore per disattivarlo.

10: Dopo che anche l'ultima sezione bianca è stata distrutta, il condensatore esploderà ponendo fine alla tua missione. Non preoccuparti di uscire fuori in tempo, questa operazione verrà fatta automaticamente.



4: Elimina i bombardieri non appena compaiono sulla scena.

5: Usa i missili sui primi AT-ST che sono in possesso di corazze molto resistenti. Questo ti farà risparmiare del tempo.

9: Continua a sparare coi laser mentre cerchi di tenere sotto tiro il nemico.

10: Dopo tre buoni colpi con i missili, abbatterai lo shuttle imperiale e terminerai con successo la missione.

Missione 15 - La vendetta di Moff Seerdon

MOFF SEERDON sta guidando un attacco contro Thyferra mentre punta contro di te per riprendersi le scorte di medicinali in possesso dei ribelli. Per completare la missione con successo dovrai inquadrare le unità imperiali, ma sfortunatamente queste sono mischiate con quelle civili. Cerca di evitare di colpire quelle con le cisterne circolari in quanto trasportano le riserve vitali di Batca. Dovrai anche evitare di colpire gli edifici dei civili che sono di colore verde. Inizia distruggendo gli AT-ST, i turbo laser e le torrette lanciamissili. Usa i tuoi missili per far fuori i primi Walkers ma conservane tre o quattro per la battaglia con Moff Seerdon. Lascia perdere i bunker imperiali in quanto non ti creeranno alcun fastidio, occupati di loro solo quando avrai eliminato tutti i caccia che attaccheranno ogni base (sotto una di queste potrai trovare una nuova arma). Dopo aver eliminato i primi AT-ST Walkers noterai che ci sono anche dei bombardieri e degli intercettatori. Concentrati sui bombardieri perché potrebbero far esplodere i contenitori con il Bacta con un palo di passate, dopodiché rivolgiti verso gli intercettatori ma senza perderti in inutili inseguimenti.

Salva la tua base

Ci sono diverse basi da proteggere e non c'è un ordine preciso da rispettare, per cui comportati come meglio credi cercando di distruggere tutti gli assedianti di ciascuna base prima di muoverti verso la prossima. Una volta che una base è considerata salva, ti verrà svelata la locazione della prossima (basta dare un'occhiata al radar). Dopo aver messo in salvo tutti i rifornimenti, lo shuttle imperiale di Moff Seerdon apparirà e ti dovrai confrontare con lui. Puoi tenerlo sotto controllo ricorrendo al radar. Fai lunghi giri intorno allo shuttle e tienilo sotto tiro con i tuoi missili dopodiché quando il momento è proprizio lancia l'attacco. Mentre sei intento a tenere sotto mira l'astronave imperiale, continua a bersagliarla con i laser per tenerla sotto pressione. Dopo tre missili ben assestati lo shuttle si schianterà al suolo e tu completerai la missione.

Star Wars: Rogue Squadr

"Concentra il tuo potenziale offensivo sui piccoli tripodi dato che, una volta esplosi, lasceranno il mezzo senza difese"

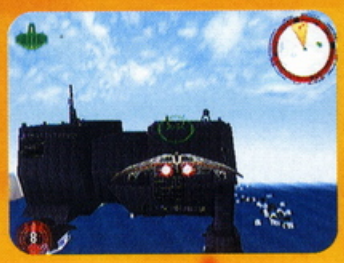
Missione 16 - La battaglia di Calamari

QUESTA È UNA missione veramente difficile specialmente perché il V Wing che stai pilotando per la prima volta è molto agile e veloce. Per rendere le cose ancora più complicate, l'impero ha progettato un nuovo tipo di intercettatore dalla velocità incredibile. Inizia portandoti a una altezza elevata e dirigiti verso il primo punto sul radar. Come ti avvicinerai al primo devastatore inizierai ad accorgerti delle sue dimensioni.
I devastatori sono protetti da scudi, dunque il tuo primo obiettivo è quello di distruggere le loro difese. Concentra le tue forze sulla piccola palla montata sul tripode in cima al devastatore in quanto una volta esplosa causerà l'abbattimento degli scudi difensivi. Ora abbassa la tua quota di volo e mira ai piedi in basso. Devi distruggerne due per renderlo inoffensivo. Non appena riesci in questo intento riceverai un messaggio che ti informerà che la città è sotto l'attacco nemico. Segui l'indicatore sul radar ed entrerai nel vivo del combattimento scontrandoti con un gruppo di super intercettatori Tie. Questi sono molto veloci e agili, dunque avvicinati con cautela per avere qualche speranza di vittoria. Usa il tasto C in basso per commutare i tuoi laser nella modalità di fuoco rapido. Questa mossa ti darà una grande possibilità di colpire gli intercettatori, ma sarai in grado di sparare solo delle brevi raffiche prima che i laser si surriscaldino. Se ciò dovesse accadere ci vorrà un po' di tempo perché tornino di nuovo efficienti. Una volta che la prima città è salva devi gettarti all'inseguimento del secondo super intercettatore. Controlla il radar e dirigiti verso la posizione segnalata. Ripeti il procedimento di prima dopodiché affronta un sacco di intercettatori. Ripeti il tutto per una terza volta e porterai a termine la missione.

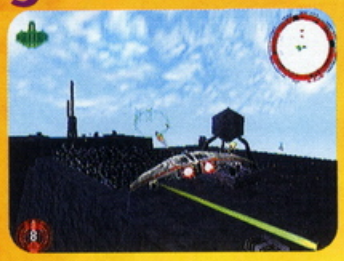
Tip-Xtra

Usando lo Speeder o il V Wing, con freno destro o sinistro devi eseguire delle virate strette in entrambe le direzioni

La battaglia di Calamari

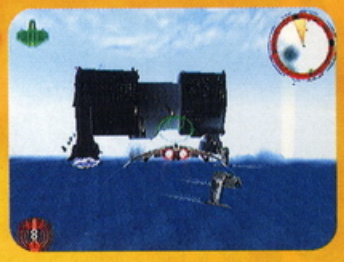


1: La prima cosa da fare è eliminare i due turbo laser vicino al generatore degli scudi.



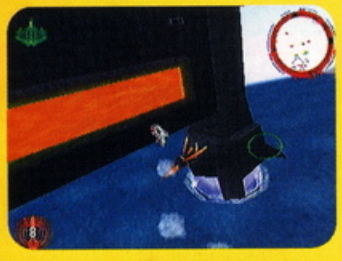
2: Colpisci la piccola sfera in cima per abbassare gli scudi di difesa.

3: Dopo aver abbattuto il primo devastatore dirigiti velocemente verso la prima città che è sotto l'attacco dei super intercettatori Tie.



4: Dopo aver distrutto gli intercettatori accelera verso il secondo devastatore.

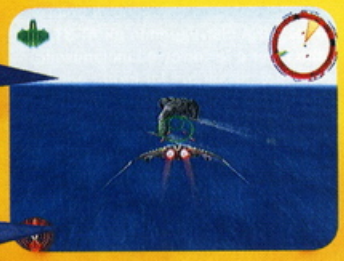
5: Dovrai di nuovo indebolirne le difese prima di cercare di fermare questo mostro.



6: Concentrati nuovamente sui piedi, ma non avvicinarti troppo o finirai con lo schiantarti.

7: Usando i missili dovresti essere in grado di mettere fuori combattimento il devastatore in poco tempo.

8: Il secondo devastatore si trova sulla seconda città.



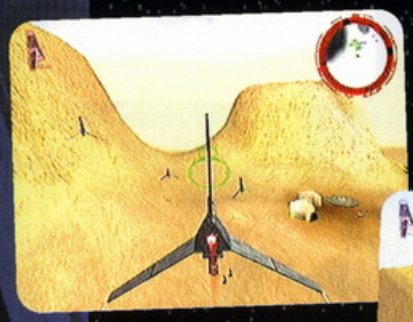
9: Distruggi gli Hydrofoil lungo il percorso verso il terzo devastatore per aumentare la percentuale delle tue vittime.

10: Ripeti l'intero procedimento un'ultima volta e completerai la missione.

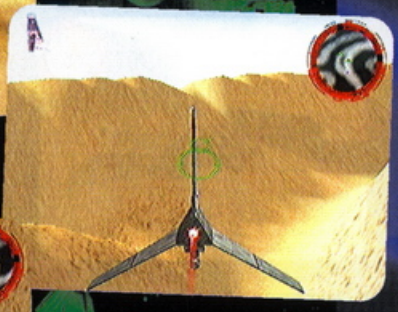
Missione segreta 1 - Il Canyon di Beggar

PER ACCEDERE a questa missione segreta devi completare tutti i livelli nella modalità normal ottenendo la medaglia di bronzo in ognuno di essi. Si tratta di una gara, ti accorgerai ben presto di quanto siano agguerriti i tuoi concorrenti che non esiteranno a sbatterti addosso le pareti del Canyon. Il primo contendente prenderà la prima strada a destra, ma ignoralo la prima volta che giochi. Al prossimo incrocio il secondo corridore girerà a sinistra, tu invece rimani sulla via principale. Resta basso e passa all'interno delle curve. A metà strada un rettile della sabbia ti bloccherà la strada. Vola oltre ma evita di andare troppo in alto o fallirai la missione. Una volta superato questo essere, tieni premuto l'acceleratore per tutta la strada, senza mai lasciarlo fino a quando non giungi al porto spaziale. Per ottenere tutte le medaglie prova a percorrere le altre strade la prossima volta.

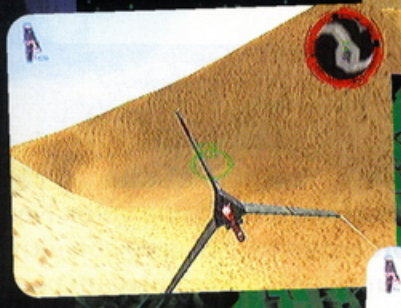
Il Canyon di Beggar



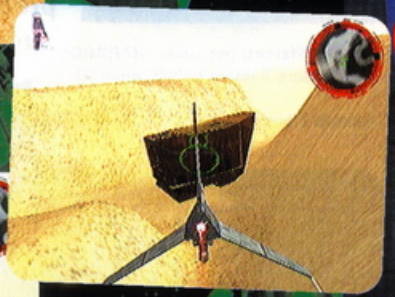
1: Tieni premuto l'acceleratore non appena inizia la gara e tienilo premuto lungo tutto il percorso.



2: Le strade differenti ti porteranno a diverse medaglie.



3: Noterai che il terzo concorrente seguirà la tua rotta per la maggior parte del tempo. Fai attenzione a lui, e cerca di togliertelo di mezzo prima che faccia lo stesso con te.



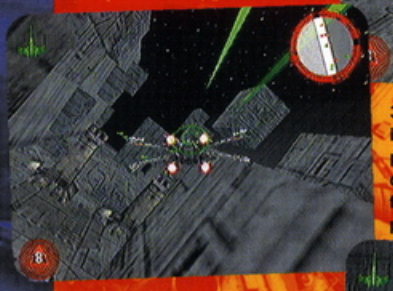
4: Vola sopra il rettile della sabbia ma evita di andare troppo in alto o fallirai la missione.

5: Non appena sarai in vista del porto spaziale ti accorgerai di essere sulla giusta via.

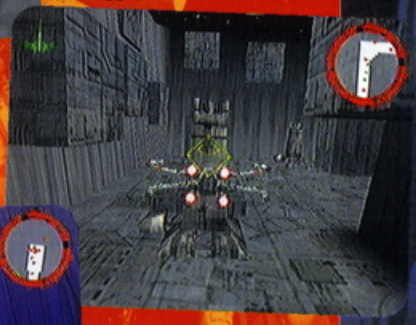
La corsa nel canale della Morte Nera

1: Usa i freni per assicurarti il tempo necessario per eliminare i turbo laser.

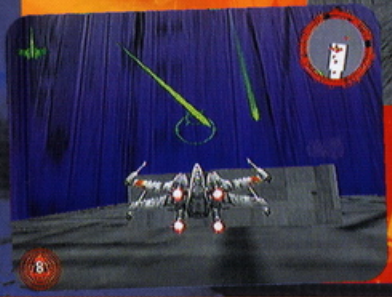
2: I missili compiono un buon lavoro sulle torrette, ma ricordati di conservarne almeno uno per la luce di scarico.



3: Dopo un po' le cose inizieranno a farsi un pochino strette. Usa i tasti dorsali per ruotare su un fianco e passare attraverso i passaggi più stretti.



4: Una volta Han Solo è riuscito a distruggere l'ultimo caccia della flotta imperiale. Nel tuo caso dovrai vedertela anche con alcuni turbo laser.



5: A differenza del film, il tuo missile colpirà l'apertura.

Missione segreta 2 - La corsa nel canale della Morte Nera

LA SECONDA missione segreta ti verrà rivelata solo dopo aver completato tutti i livelli nella modalità Normal avendo conseguito in ciascuno di essi la medaglia d'argento. Scoprirai di doverti avventurare tra i canali di comunicazione della Morte Nera abbattendo turbo laser e caccia imperiali e facendo attenzione a evitare il loro fuoco. C'è solo una rotta da seguire, non volare troppo alto o lascerai il canale e la missione terminerà. Cerca di abbattere il maggior numero di torrette possibili ed evita di andarti a fracassare addosso alle pareti del canale o alle torrette stesse. Dovrai inoltre vedertela con i caccia Tie, ma questi sono difficili da colpire, per cui ti consiglio di rivolgerti alle torrette e ai turbo laser. Una volta raggiunta la fine, apparirà il Millenium Falcon che abbatterà i caccia rimanenti, lasciandoti la possibilità di dirigerti verso la luce di scarico. Avvicinati attentamente e lancia un missile ben indirizzato per completare la missione.

CHEAT ZONE

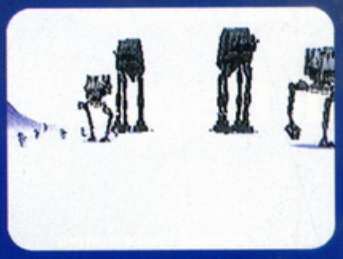
Missione segreta 3 - La battaglia di Hoth

QUESTA È certamente la migliore missione di tutto il gioco, ma per ottenerla devi entrare in possesso di tutte le medaglie d'oro in ciascuno dei livelli. All'inizio vola oltre i trasporti dei ribelli dove troverai ad aspettarti un gran numero di droidi imperiali. Usa i freni per avvicinarti in modo da poterli fare fuori con una singola passata, mentre i tuoi compagni ti daranno una mano. Dopo aver distrutto tutti i droidi noterai che uno speeder è sfuggito. Seguilo aiutandoti con il radar. Usa i freni non appena ti avvicini ai tre AT-ST e apri il fuoco. Distruggi quello vicino allo speeder abbattuto, dopodiché pensa agli altri due. Questo scatenerà l'attacco alla base dei ribelli. Da ora in poi dovrai effettuare una vera e propria corsa contro il tempo per cui dovrai sbrigarti. La prima cosa da fare è mettere fuori gioco i due AT-AT legandogli le gambe, quindi volare oltre le montagne dove avvisterai un terzo AT-AT in una stretta gola. Occupati anche di questo dopodiché attacca gli AT-ST e le truppe a terra per terminare la missione.

La battaglia di Hoth

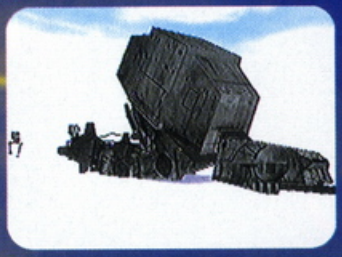
1: Vai oltre la base dei ribelli e distruggi il gruppo di droidi imperiali.

2: Il tuo prossimo compito è di eliminare i tre AT-ST non appena attaccano uno speeder gettato a terra.

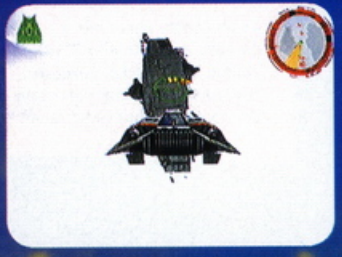


3: Dopo che i tre AT-ST sono stati annientati, avrà inizio l'offensiva finale dell'impero.

4: Lega rapidamente le gambe di ogni singolo AT-AT...



5: ... Dopodiché occupati degli altri.



6: Una volta che un AT-AT è a terra, distruggilo in mille pezzi.

7: Il generatore degli scudi è l'obiettivo primario delle truppe imperiali, difendilo a tutti i costi.

8: Fai fuori l'ultimo AT-AT ed elimina le truppe rimanenti per terminare la missione.

Codici

Nello schermo delle password inserisci i seguenti codici. In ogni caso R2D2 ti confermerà che la password è stata inserita correttamente.

Vite infinite: . . . . . **IGIVEUP**

Selezione del livello: . . . . **DEADDACK**

Radar differente: . . . . . **RADAR**

Scudi indeboliti: . . . . . **ACE**

Tutti i Power Up: . . . . . **TOUGHGUY**

Macchina volante: . . . . . **KOELSCH**

Vola con il Millenium Falcon: **FARMBOY**

Vola con gli intercettatori Tie: **TIEDUP** (evidenzia il Falcon per tre secondi dopodiché muovi lo stick analogico in su)

Controlla gli AT-ST: . . . . . **CHICKEN** (Tieni premuto Z per far ruotare la testa e mirare)

Prova l'intercettatore Tie. È veloce ma ha degli scudi deboli

Facce differenti per Luke: **HARDROC** (Fai iniziare il demo quindi premi A)

Guarda il team: . . . . . **BLAMEUS**

Mettiti al comando di un AT-ST e inizia una nuova missione

PROSSIMO MESE...

La guida a Mario Party!

Vuoi diventare il protagonista delle serate di Mario Party? **Tip-X** ti mostra come sorprendere le tue amiche in **ogni singolo sotto gioco**, rivelandoti ogni piccolo segreto in cui ti imbatterai lungo il percorso!

In edicola a giugno

Duke Nukem: Zero Hour

Il duca ritorna sulle nostre console con una nuova roboante avventura che troverai puntualmente recensita sul prossimo numero! Non vediamo l'ora!

RECENSIONI

TOPSECRET!

È un gioco di guida? Un Platform? Un misto tra i due? Scoprilo nel Top Secret del prossimo numero

Beetle Adventure Racing

Shadowman Roba spettrale dalla Acclaim in questa preannunciata festa di sangue. Ci vengono i brividi al solo pensiero!

CHEAT ZONE

Le guide a Wipeout e Glover

Il nostro maestro dei cheat è stato oltremodo impegnato ultimamente e i frutti del suo lavoro saranno pubblicati nella guida allegata al prossimo numero

... segue da pag. 27

Virtual Pool 64

stiamo a vedere di nuovo

1 Virtual Pool 64 ha un'opzione di replay molto ben congegnata

2 Puoi osservare il tuo tiro da qualsiasi angolazione...

3 ... e vederlo alla velocità desiderata

4 Premi sulla croce direzionale per vedere il replay del tuo ultimo tiro...

"È più liscio di una piccola foca in un bagno di gelatina"

Ecco Marco impegnato in un tiro decisivo

Tecnicamente parlando

Dal punto di vista tecnico il gioco risulta davvero ben fatto. Soprattutto è stato reso al meglio il comportamento delle bilie quando rotolano lungo il tavolo verde, cosa fondamentale in una buona simulazione di questo sport. Non mancano altri tocchi di classe come i riflessi sulle palle e l'assoluta pulizia della grafica, realizzata in alta risoluzione e ricorrendo a tutte quelle specifiche tecniche che hanno reso famoso il Nintendo 64.
Sono presenti tutta una serie di statistiche inerenti le percentuali dei tiri da parte dei giocatori, la media dei colpi vincenti e altre cose che farebbero la gioia di un maniaco dei numeri.

Giocabilità elevata... o no?

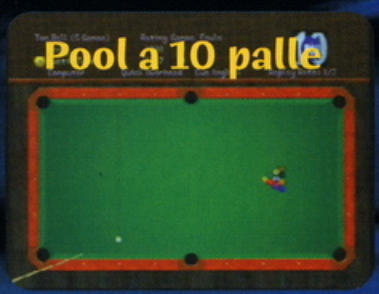
Dunque abbiamo detto che il gioco tecnicamente è più che accettabile, ma purtroppo fallisce in uno degli aspetti fondamentali: non riesce cioè a catturare in pieno l'attenzione del giocatore, ma forse questo è dovuto al genere del titolo in questione. Certo, si tratta pur sempre di una simulazione di Pool, ma con tutti gli altri giochi in uscita, e disponibili, per il Nintendo, difficilmente la tua scelta ricadrà su questo, a meno che tu non mangi pane e biliardo a colazione.

Tutto da rifare?

Se solo il gioco avesse un'atmosfera migliore, un paio di personaggi extra contro cui competere e un sonoro all'altezza che non si limiti ai soliti applausi del pubblico o a stacchetti musicali estemporanei, potrebbe ambire a qualcosa di più. Ci sarebbe forse voluto il genio di Archer McLean per realizzare una simulazione più completa e interessante, ma anche così, pur tralasciando alcuni difettucci il gioco non è da buttare via.

Un mucchio di vecchie palle

Virtual Pool 64 ti consente di giocare a diverse variazioni sul tema, alcune delle quali ti suoneranno nuove



Pool a 10 palle ehm... 10 palle e un sistema di punteggio particolare

Divertente, è una buona alternativa per chi è alla ricerca di una modalità dove la tattica sia fondamentale

Un'altra variante con un siste punteggio a sé e mezza dozz

Le bilie sono posizionate in questa maniera. Forse è meglio ripiegare sul vecchio 8 palle vero?

I punti vengono assegnati in base ai colpi vincenti effettuati in sequenza

Estremamente intrigante, richiede di imbucare le bilie in una sola buca

Troppo complicato da compre da spiegare per la mia mente

5 ... tipo questo, con la bilia gialla che finisce nella buca in angolo

6 Così appare prima che la bilia gialla vada in buca

7 Ci perderai volentieri del tempo dietro ai vari replay

Bar - Camera da letto

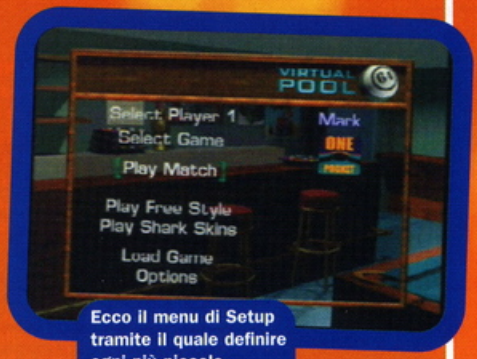
Come ricordato in precedenza, Virtual Pool, pur non aggiungendo nulla di particolare al suo genere rappresenta un buon investimento soprattutto per gli appassionati del panno verde assidui frequentatori di pub o sale da biliardo. Il vantaggio che offre questa cartuccia è ovviamente quello di disputare le proprie partite al riparo da occhi indiscreti e di evitare di buttare via soldi nelle sale apposite (e credimi, in un modo o nell'altro se ne spendono molti più di quanto non pensi! Che bello, ci siamo fatti dei nuovi amici tra i gestori di pub e bar). Per quanto riguarda l'atmosfera, è innegabile che quella provata tra le mura di casa non possa essere la stessa di una partita giocata in ambienti fumosi e affollati, ma ti basterà chiudere gli occhi e immaginare di essere lì, davanti alla tua birra, con l'amico che ti butta il fumo in faccia per ovviare in qualche modo a questo problema

ema di
na di bilie

Alè! Il vecchio e inimitabile Pool che si gioca nei bar sotto casa con le regole dei pub inglesi

endere e
precaria

Un'altra variazione a punti. Niente a che vedere con le tue preferenze sessuali



Ecco il menu di Setup tramite il quale definire ogni più piccolo aspetto del gioco

Tip-Xtra

Per cominciare, ti conviene usare l'indicatore della traiettoria sul video (tasto L) per aiutarti a giudicare meglio i tuoi tiri. Solo una volta che avrai acquisito una certa padronanza, potrai farne a meno e gettarti nella mischia come un vero campione senza alcun aiuto!

Score...

SOFTWARE HOUSE LEAGUE 1 pts SOFTWARE HOUSE LEAGUE

83%

James

Virtual Pool è tecnicamente valido, molto giocabile, ha un sistema di controllo che con la pratica si rivela eccellente e in più possiede diverse opzioni in grado di diversificare la sfida di base proposta dal gioco. I fan del Pool lo ameranno, anche se per i miei gusti è un po' troppo serioso. Non prenderti troppo sul serio mentre lo giochi, pensa solo a divertirti e otterrai molte soddisfazioni.

Analisi...

GRAFICA È l'esatta controparte virtuale di un tavolo da biliardo (non che ci volesse molto) 8/10

SONORO Le mie orecchie protestano. Si potrebbe togliere l'audio? Ah, si può? Grazie... 4/10

GIOCABILITÀ Una simulazione di pool divertente, anche se a volte un po' troppo seriosa 9/10

DURATA Ci sono abbastanza varianti per tenere impegnato anche il fan più acceso per anni 8/10

Alternative...

MARIO PARTY

Un gioco da tavolo che è molto divertente nella modalità a più giocatori. Prepara le birre e dai inizio alla festa (fino a quando ce la fai a resistere)

Commenti...

LEWIS Mandare le proprie bilie in buca non è affatto divertente, ma in questo gioco potrai anche toglierti notevoli soddisfazioni

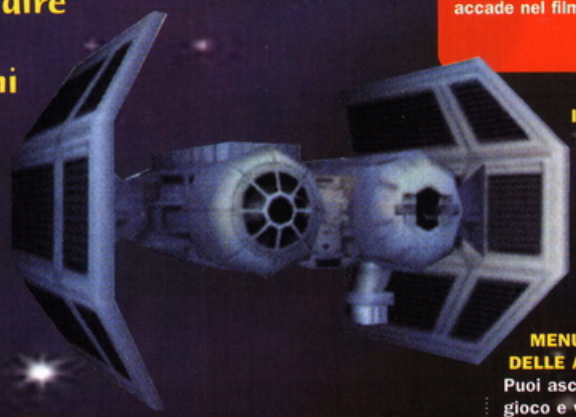
MARCO La migliore simulazione di pool mai concepita, uguale in tutto e per tutto alla realtà, ma senza la possibilità di barare sulle regole. Il massimo!

STEFANO È ok, ma preferisco giocare a biliardo nei locali appositi. Se la tua pigrizia non ti fa arrivare al bar più vicino, allora questo titolo fa certamente al caso tuo

Star Wars: Rogue Squadron

Durante una passeggiata a notte fonda per gli uffici della LucasArts ho trovato un grande plico marcato con il nome di Codici Top-Secret. Dopo un'ora passata a fotocopiarne i fogli, posso dire che ora le informazioni contenute all'interno non sono più tanto segrete!

Ho usato la forza per portarti tutti i cheat di Star Wars Rogue Squadron



LA CORSA TRA I CANALI DELLA MORTE NERA

Un fantastico bonus nascosto che mi fa tornare in mente la mia casa! Termina tutte le missioni conseguendo almeno la medaglia d'argento e potrai volare tra i canaloni della Morte Nera, proprio come accade nel film.

IL CHEAT DEI CREDITI

Vai nello schermo delle password e inserisci CREDITS e potrai accedere all'istante ai crediti finali senza dover per forza completare il gioco.

MENU MUSICALE E GALLERIA DELLE ASTRONAVI

Puoi ascoltare tutte le musiche del gioco e vedere tutti i mezzi in esso presenti digitando DIRECTOR nello schermo delle password.

LIVELLI BONUS

Ci sono tre livelli segreti nel gioco che possono essere sbloccati usando o il metodo facile o quello difficile. Esaminiamo prima il modo più semplice.

TUTTI I LIVELLI DISPONIBILI

Se ottenere tutte le medaglie è un compito troppo duro per te, allora prova ad aprire tutti i livelli (inclusi quelli bonus) con questo cheat. Vai nello schermo delle password e digita DEADDACK. Ora sarai in grado di giocare qualsiasi missione

VITE INFINITE

Se pensi che il gioco sia troppo difficile per le tue possibilità, allora puoi sempre provare a barare. Basta che tu vada nello schermo delle password e inserisca il codice IGIVEUP. Adesso potrai dilettarti a giocare senza correre il rischio di terminare le vite.

AUMENTA LE DIFFICOLTÀ

E così Rogue Squadron non è abbastanza difficile per te, eh? Allora vai allo shermo dei codici d'accesso e inserisci il codice ACE. Adesso prova a giocare e vedrai quanto andrai lontano!

L'UOMO CON LA BARBA

Puoi cambiare l'aspetto di Luke nello schermo dei titoli digitando HARDROCK nella sezione relativa alle password. Aspetta solo che Luke esca dal suo X Wing e verrà rimpiazzato da una versione con la barba.

Dov'è quel pulsante?

Il Canyon di Beggar

Termina tutte le missioni conseguendo almeno la medaglia di bronzo in ciascuna di esse e potrai gareggiare attraverso il Canyon di Beggar. Ci sono tre diversi avversari contro i quali te la dovrai vedere.

cchi di Tip-x

Volare con una Cadillac

Se sei stufo di tutti quei mezzi spaziali, allora sarà meglio tornare un po' con i piedi sulla Terra, per combattere al fianco del lato oscuro della forza a bordo di una Cadillac. Vai come al solito nello schermo di selezione delle password e inserisci KOELSCH. Ora scegli qualsiasi missione nella quale è previsto l'uso del V Wing.

* Importante!!! Non mettere il gioco in pausa, o il Nintendo 64 potrebbe impallarsi costringendoti e resettare.

La battaglia di Hoth

La Morte Nera rappresenta un enorme divertimento, ma questa è la migliore missione in assoluto. Per accedervi devi ottenere la medaglia d'oro in tutti i livelli. Se pensavi che questa missione fosse di per sé buona in Shadows of the Empire, aspetta di vedere cosa ti attende questa volta...

Space Station: Silicon Valley

Anche gli uffici della DMA Design sono stati oggetto di una mia furtiva visita e i risultati li vedi pubblicati qua sotto...

LIVELLO NASCOSTO
Vai nello schermo per la selezione delle partite salvate e premi il Pad in giù, in su, Z, L, il Pad in giù, a sinistra, Z e infine il Pad in giù. Se hai fatto le cose a dovere sentirai un suono. Seleziona la partita salvata e apparirà lo schermo per la scelta della zona. Muoviti a sinistra e troverai un livello con gli asteroidi!

SEQUENZA D'APERTURA ALTERNATIVA
Tieni premuti A o B quando accendi la console. Quando appare l'uomo della DMA Design assisterai a un inizio diverso per ogni pulsante.

FOTO DEI PRODUTTORI
Se vuoi vedere in faccia i responsabili di Star Wars Rogue Squadron vai nello schermo delle password e inserisci BLAMEUS.

CODICE DEL RADAR
Puoi rendere il sistema radar ancora più realistico digitando RADAR nello schermo delle password. Adesso gli oggetti più in alto verranno mostrati in modo più luminoso, così da farti capire la loro esatta altitudine rispetto alla tua posizione.

SCENE FILMATE
Se vuoi vedere tutte le sequenze filmate presenti nel gioco, vai nello schermo di selezione delle password e inserisci DIRECTOR. A questo punto siediti e goditi le scene.

Vola con il Millenium Falcon

È enorme, è grosso e ha un sistema di puntamento automatico per i cannoni laser. Puoi avere tutto questo semplicemente inserendo FARMBOY all'interno dello schermo delle password. Ora sarai in grado di comandare la nave di Han Solo nella maggior parte dei livelli (dai un'occhiata alla strumentazione, è il massimo!).

CHEAT ZONE

I trucchi di Tip-x

Fountain Knowled

La Datel ha sviscerato a fondo ogni angolo di Zelda e ne ha ricavato codici per ogni tipo di evenienza. Ti ricordo che i trucchi pubblicati in queste pagine funzionano solo se inseriti tramite l'Action Replay della Datel, per cui non provare a ottenere gli stessi risultati con altre Schede perché non servirebbe a nulla

Zelda: The Ocarina of Time

Rupie illimitate 80118404 0003
..... 80118405 00E7

Energia illimitata 80118400 0140

Magia illimitata 80118403 0030
..... 80118402 0001
..... 8011840A 0001

Bastoni Deku illimitati 80118444 0000
..... 8011845C 0063

Ghiande Deku illimitate 80118445 0001
..... 8011845D 0063

Bombe infinite 80118446 0002
..... 8011845E 0028

Colpi per la fionda infiniti 8011844A 0006
..... 80118462 0032

Bombe Chu infinite 8011844C 0009
..... 80118464 0063

Fagioli infiniti 80118452 0010
..... 8011846A 0063

Arco 80118447 0003

Lenti della verità 80118451 000F

Frecce infuocate 80118448 0004

Frecce di ghiaccio 8011844E 000C

Frecce normali 80118454 0012

Potere di Din 80118449 0005

Potere di Farore 8011844F 000D

Potere di Nayru 80118455 0013

Bottiglie vuote

1a posizione 80118456 0014
2a posizione 80118457 0014
3a posizione 80118458 0014
4a posizione 80118459 0014

Datel Cheats - Nota Importante

I codici Datel per Zelda funzionano solo con l'Action Replay Versione 1.13 o superiore. Questo perché Zelda contiene un codice speciale in grado di individuare la versione precedente a quella indicata, e di far sì che il gioco si blocchi.

...in of ...dge

Contenuto delle bottiglie

Usa i codici precedenti cambiando il numero 0014 in:

Pozione rossa: 0015
Pozione verde: 0016
Pozione blu: 0017
Fata imbottigliata: 0018
Pesce: 0019
Latte: 001A
Lettera: 001B
Fuoco blu: 001C
Insetto: 001D
Spettro grande (big poe): 001E
Latte (metà bottiglia): 001F
Spettro: 0020

Uovo magico 8011845A 0021

Per altri oggetti cambiare il codice 0021 in:

Pollo: 0022
Lettera di Zelda: 0023
Uovo in miniatura: 002D
Cucco in miniatura: 002E
Cojiro: 002F
Fungo: 0030
Pozione: 0031
Sega: 0032
Spada di Goron spezzata: 0033
Prescrizione: 0034
Occhio di rana: 0035
Lacrime: 0036
Ricevuta: 0037

Maschere:

Maschera Pikachu 8011845B 0024

Per le altre maschere cambia il codice 0024 in:

Maschera da teschio: 0025
Maschera spettrale: 0026
Maschera da coniglietto: 0027
Maschera di Goron: 0028
Maschera di Zora: 0029
Maschera Gerudo: 002A
Maschera della verità: 002B

Silver scale 80118472 0002

Golden scale 80118472 0004

Sacca per i proiettili (50 pezzi).....80118472 00C0

Sacca per le bombe (40 pezzi)
+ il guanto dorato 80118473 00D8

Sacca per le bombe (40 pezzi)
+ il guanto d'argento.....80118473 0098

Sacca per le bombe (40 pezzi)
+ il bracciale di Goron 80118473 005F

Boomerang.....80118451 000E

Ocarina di Saria 8011844B 0007

Ocarina del tempo (quella di Zelda).....8011844B 0008

Martello Megaton 80118453 0011

Rampino 8011844D 000A

Rampino più lungo 8011844D 000B

Tempo infinito per cavalcare il cavallo
nel campo.....801197A1 003B

Tutto l'equipaggiamento.....8011846C 0077
.....8011846D 0077

Tutti gli oggetti reperibili durante l'avventura relativi al proprio status come ad esempio le pietre sacre, tutti i pezzi del medaglione dei saggi e tutte le canzoni.
.....80118474 0030
.....80118475 00FF
.....80118476 00FF
.....80118477 00FF

Usa il Martello Megaton da bambino.
Premi il bottone C a sinistra e usa il martello.
Nota bene: il martello non sarà visibile
nelle mani di Link.....80118439 0011

Indossare i panni adulti da bambino

(usalo insieme al codice per l'equipaggiameto)

Tunica normale e stivali di ferro.....80118440 0021
Tunica normale e stivali volanti.....80118440 0031
Tunica di Goron e stivali Kokiri 80118440 0012
Tunica di Goron e stivali di ferro 80118440 0022
Tunica di Goron e stivali volanti 80118440 0032
Tunica di Zora e stivali Kokiri 80118440 0013
Tunica di Zora e stivali di ferro 80118440 0023
Tunica di Zora e stivali volanti.....80118440 0033

Faretra (contiene 30 frecce).....80118471 0001
.....80118472 0004

Frecce infinite 8011845F 0032

VALIDO SOLO NEI GIORNI 13 E 14 MAGGIO

OMAGGIO

EXPO CARTOON

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES

13-16 MAGGIO 1999

FIERA DI ROMA

COMIC ART

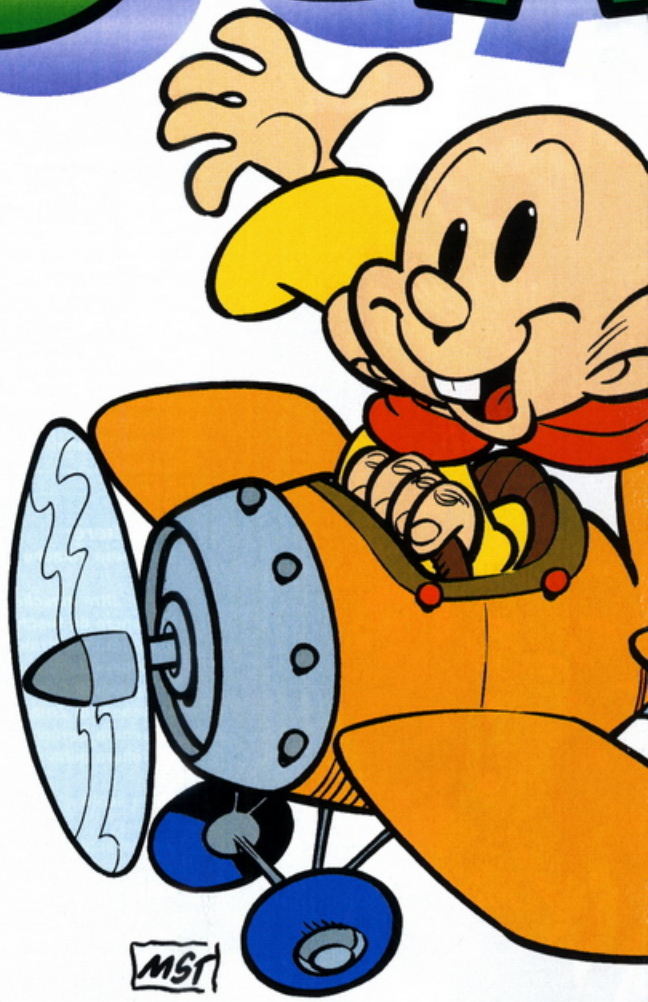
COMIC ART

Il Messaggero

RADIO RTL ROMA

EXPOCA

PLAYSTATION AREA!



COMIC ART

extreme PlayStation

Galaxy PlayStation Mensile

PLAYSTATION 2 PRO

PLAY STATION zone

N64 PRO

PC Games Solutions

COMIC ART PUBLISHING

GARE MINI 4WD

RACING MINI 4WD 4x4 It's EASY DETTING IT TOGETHER

TAMIYA

Il Messaggero

HALIFAX

I lettori di N64 PRO sono invitati a visitare la manifestazione
EXPOCARTOON
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES
che si svolge alla Fiera di Roma in Via C. Colombo, 291/295
dal 13 al 16 maggio p.v. con i seguenti orari:
giovedì 10.00/20.00 - venerdì 9.00/20.000
sabato 9.00/21.00 - domenica 9.00/20.00
*Potete consegnare questo invito valido nei giorni **13** e **14 maggio***
al botteghino e ritirare un biglietto omaggio senza alcuna spesa aggiuntiva

Distinti saluti ***Rinaldo Traini***

EX® CART

MOSTRA
DEL FU
DEL CINEMA D
E DEI

ARTOON

COMIC ART/DODET

PRENDI IL VOLO ANCHE TU!

13-16 MAGGIO 1999

Fiera di Roma

FIERA DI ROMA

ORARI D'INGRESSO

giovedì: 10.00-20.00 – venerdì: 9.00-20.00
sabato: 9.00-21.00 – domenica: 9.00-20.00

TARIFFE BIGLIETTI D'INGRESSO

giovedì, venerdì: intero Lire 12.000, ridotto Lire 10.000
sabato, domenica: intero Lire 14.000, ridotto Lire 11.000

TESSERA D'INGRESSO

Valida per una persona, 1 ingresso al giorno per 4 giorni: Lire 24.000

MERCATO
UMETTO
D'ANIMAZIONE
GAMES

PATROCINIO: PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI, REGIONE LAZIO, UNIVERSITÀ DI ROMA, IMMAGINE CENTRO STUDI ICONOGRAFICI – SOSTEGNO: CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA

SEGRETERIA: Via FLAVIO DOMIZIANO 9 - 00145 Roma - **PH.:** ++39/06/5413737 r.a.
FAX: ++39/06/5410775 • **E-mail:** comicart@mix.it • **URL:** http://www.mix.it/utopia/expocartoon

Scriveteci a:
N64Pro,
c/o Comic Art
Via Flavio Domiziano, 9
00145 Roma

gli sPOS ennesessanta

Lettere eh? Dal numero di missive che ci sono giunte in redazione sembra che non facciate altro tutto il giorno. Non che la cosa ci dispiaccia anzi, testimonia l'affetto e la simpatia che avete cominciato a manifestare nei nostri confronti già dal primo numero. È dunque con immenso piacere che mi appresto (o attardi ah! ah! ah!) a rispondere ai fortunati scelti questo mese.

Bene, molti di voi avranno giocato a Star Wars: Rogue Squadron, ma cosa vi è rimasto realmente? Naomi lo ama alla follia mentre Marco non è pienamente soddisfatto della sua varietà. Chi ha ragione? E chi torto? E chi se ne frega, aggiungo io?

"Sono queste piccole cose che rendono la vostra rivista dannatamente interessante alla faccia di quelle concorrenti"

Sono il vostro fan numero 1

In qualità di neo arrivato nel mondo di N64 ho deciso che il modo migliore per scegliere la rivista alla quale affidarmi era quello di comprarle tutte quante per poi valutarne i pro e i contro. Inutile dire che la vostra è quella che mi ha colpito di più (anche perché altrimenti non sarei qui a scrivervi!) e diffido di chiunque altro dica il contrario. Prendiamo ad esempio il Database. I giochi sono suddivisi per categorie così da facilitarne la consultazione anche a un "ignorante" in materia come il sottoscritto. Le altre riviste fanno delle liste chilometriche in ordine alfabetico che ti fanno perdere solo tempo prima di trovare il gioco desiderato. Sono queste piccole cose che rendono la vostra rivista dannatamente interessante alla faccia di quelle concorrenti.
Parlando di giochi, credete che il prossimo GT World Tour possa veramente battere Gran Turismo? Io spero di sì perché i Racing Game sono i miei preferiti e sto già cominciando a mettere da parte i miei risparmi per acquistarne una copia in futuro!

Marco da Busto Arsizio

Fresco di nuovo nome, World Driver Championship sembra promettere davvero bene

N64PRO Felice di poter parlare con un neo iniziato a Nintendo 64, oltre che alla nostra rivista. Grazie per la fiducia e speriamo di fare sempre il possibile per ripagarla. A proposito di Database, se già sei contento di come è strutturato ora, aspetta di vedere cosa abbiamo in serbo per il futuro per renderlo ancora più semplice e utile. Ovviamente non posso svelarti altri particolari, altrimenti che sorpresa sarebbe? E poi rischieremmo di venire copiati dalla concorrenza in men che non si dica. Riguardo a GT World ecc. ecc. posso solo dirti che ultimamente ha cambiato nome in World Driver Championship. Per quanto riguarda la sua effettiva validità, bisognerà aspettare ancora un po' per avere tra le mani la versione definitiva, ma da quello che abbiamo potuto vedere, i presupposti per un successone, anche meglio di Gran Turismo, ci sono tutti...

STAti di aquattroPRO

Noi personalmente lo amiamo, ma adesso vogliamo sapere anche la vostra opinione. Mi raccomando speditecela!

la LETTERA del MESE

Sciacquatevi la bocca prima di parlare

Parlando con alcuni miei amici ho notato che, ultimamente, lettere pubblicate sui giornali contengono frasi ed espressioni che offendono il buon gusto e che vengono perciò puntualmente censurate con asterischi o puntini vari, e mi sono chiesto come mai tali missive vengano prese in considerazione all'interno di una rubrica il cui scopo principale, tra gli altri, è quello di dare spazio alle opinioni dei lettori su un determinato argomento (nella fattispecie i videogiochi). Credo che queste lettere non meritino di insozzare le pagine della vostra rivista togliendo spazio a quelle più civili e magari più interessanti di altri lettori. Se questa misura di prevenzione non dovesse risultare efficace contro i più "maleducati" allora fatemelo sapere perché ne ho in serbo delle altre. Forse vi sembrerò esagerato (Noooooo, ma chi te lo fà pensare ndr), ma non sopporto di vedere ragazzini ancora in fasce prendere prima dimestichezza con le parolacce e poi con una forma di comunicazione più civile. Se iniziano da piccoli, poi non lamentiamoci di quello che vediamo in giro ogni giorno...

Il Professore

N64 PRO Caro Professore. Pur essendo d'accordo sul fatto che il linguaggio moderno, soprattutto quello delle nuove generazioni, sia molto influenzato da termini non propriamente oxfordiani, credo che la tua presa di posizione sia tanto ferma quanto esagerata. Non credo che né io né nessun altro in redazione possiamo arrogarci il diritto di pubblicare o meno una missiva a seconda degli epiteti in essa presenti, penalizzando o premiando questo o quel lettore. Non esiste, voglio dire, un criterio preciso secondo il quale giudicare nel bene o nel male una missiva. Ognuno la vede in un modo diverso. Possono piacere quelle dedicate a un determinato argomento così come quelle più boccaccesche dove qualche termine particolarmente colorito serve talvolta a sdrammatizzare e a strappare un sorriso. Se non fosse così, non troveresti ogni mese una rubrica formata dalle lettere più disparate nei contenuti e negli stili, anche perché, comportandoci altrimenti, mancheremmo di rispetto proprio nei riguardi di voi lettori. In fin dei conti i videogiochi vanno presi come divertimento e allegria, non troppo seriamente dunque, per cui qualche volta va bene anche mettere una parolina un po' spinta. Basta non esagerare.

Parole, parole, parole

La vostra rivista è eccezionale, con recensioni molto oneste, ma ci sono una o due cose che vi voglio chiedere. Prima cosa, voi tutti conoscerete il controller della Nintendo. Bene, dopo soli tre mesi di gioco, lo stick analogico del mio è partito per la tangente e non ne vuol più sapere di funzionare a dovere. È possibile che questo sia un caso isolato o avete notizie di altri fatti analoghi? Secondo, potremmo una volta per tutte farla finita con questa storia che i videogiochi sono una quasi esclusiva dei maschietti, mentre a noi povere ragazzine non rimane altro che giocare con le Barbie? Io videogioco regolarmente da un paio d'anni, e vi assicuro che ne ho fatte fare di figure barbine a dei saccenti signorini che si credevano dei campioni e che invece sono tornati a casa con la coda fra le gambe... E non sono la sola a pensare questo. Anche mia madre, che nei momenti liberi che riesce a ritagliarsi non disdegna una partita a Goldeneye, condivide questo punto di vista. Si tratta di uno spreco di inchiostro e di spazio. Per coloro i quali si ostinano a pensarla al contrario, be' vi auguro di non imbattervi in me o in quelli/e che hanno la mia stessa opinione perché un bel calcio nel sedere non ve lo leverebbe nessuno...

Elisabetta da Velletri

N64 PRO Fiuu... che caratterino. Non ti sembra di esagerare un po'? Sono d'accordo con il tuo punto di vista, ma da qui a voler obbligare gli altri con la forza a condividere le tue opinioni ce ne passa, e poi ci lamentiamo se qualche psicologo o giornalista dice che i videogiochi fanno male in quanto violenti... Prenditi un bel respiro e non dare retta a chi, considerandosi al di sopra di tutto e di tutti, pensa di poter escludere le ragazze da questo meraviglioso hobby. Ricordati però che in quanto tale, videogiocare va preso con la massima serenità. Per quanto riguarda poi la tua prima domanda, devo dire che il caso da te esposto è abbastanza singolare. Mi verrebbe da risponderti che se ti getti su un joypad con la stessa foga con cui difendi (a volte giustamente) le tue opinioni, è normale che questo dopo un po' si arrenda!
P.S. Salutaci la mamma e dille, se mai passerà da queste parti (da sola perché ci teniamo a conservare l'ufficio integro, scherzo ovviamente...), di venirci a trovare per fare un bel Deathmatch a Goldeneye!

E il premio per la peggiore mira va a...

Opinioni campate in aria oppure sentenze senza appello? (e che ne so io, mica mi

LETTORI:ROVE

La cassetta delle lettere di Naomi è piena zeppa di lettere inviateci dai lettori in cui esprimono pareri personali riguardo i loro giochi preferiti su N64. Se non ci hai ancora scritto cosa aspetti a farlo? Facci sapere se sei d'accordo con noi o meno inviando le tue recensioni

Mission: Impossible

Il nostro giudizio contro...

"Un titolo più che buono che si getta nella mischia a testa alta con buone probabilità di diventare un classico nel genere di spionaggio. I livelli sono ben realizzati, in maniera varia e non vengono mai a noia, la musica che ti accompagna nel gioco crea l'atmosfera ideale per ogni tipo di situazione, mentre la grafica è qualcosa di straordinario che mi ha spinto a dover operare una dura scelta: Mission Impossible o Goldeneye? Alla fine ho optato per il primo, anche se qui in redazione sono rimasto in minoranza"
STEFANO

... la vostra opinione

"Un buon gioco, con buone idee, molto giocabile che diventa sempre più appassionante andando avanti con le missioni. 80%"
Riccardo

"Ti costringe a usare costantemente il cervello. Più di una volta sono stato sul punto di strapparmi i capelli davanti a qualche enigma veramente tosto. Ovviamente, quando sai come superarli, ti meneresti da solo per non averci pensato prima"
Fabio dalla prov. di Latina

"È veramente uno schianto anche se la grafica e la durata non sono all'altezza del resto del gioco. In quanto a giocabilità e a tutti quei deliziosi gadget invece... ahh meravigliosi 89%"
Paolo da Lamezia

"Non mi piace molto perché manca la modalità a più giocatori e la giocabilità non è poi così buona. Credo che sarebbe potuto essere un buon titolo con una grafica migliorata"
(senza nome)

"Che ti possano venire i brufoli se non compri questo gioco"

"Usa il tuo N64 per prevenire fratture multiple o casi di assideramento"

1080° Sno

Il nostro giudizio contro...

"Dire semplicemente che si tratta della migliore simulazione di snowboard su N64 non rende giustizia a questo gioco. Infatti posso affermare che si tratta del migliore nel suo genere in assoluto su ogni console esistente o esistita. Se anche tu sei un appassionato di questo sport non esitare. Prendi la tua giacca a vento e corri a comprarlo"
STEFANO

... la vostra opinione

"Cosa c'è di meglio per prevenire fratture multiple o rischi di assideramento che giocare al calduccio della propria stanza a 1080° Snowboarding? È un gioco megagalattico e anche parecchio impegnativo"
Carlo da Termoli

Un gioco eccezionale con una grafica fenomenale e delle evoluzioni davvero spettacolari. L'unico difetto è rappresentato dalle poche piste a disposizione e dalla difficoltà di certi salti, ma non farti influenzare da queste piccolezze e corri a comprarlo. Non ne rimarrai deluso.

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Il nostro giudizio contro...

"Abbiamo cominciato a parlare di Zelda anni fa e, ora che è finalmente arrivato, devo dire che tutta questa attesa è stata pienamente ripagata. Miyamoto e compagni hanno realizzato un capolavoro tanto semplice da giocare quanto impossibile da mollare prima della fine. Ogni altro aggettivo sarebbe superfluo..."
NAOMI

... la vostra opinione

"Penso che sia un ottimo gioco con molti nemici da accoppare. Io personalmente mi sono innamorato della cavalla Epona e amo passare il tempo a cavalcare, anche se purtroppo non è in grado di saltare i muri. Se non lo compri, che la maledizione dei brufoli si abbatta su di te"
(senza nome) (già, chissà come mai... ndr)

"Dopo tutti i generi di giochi ai quali ho giocato, non credevo di potermi sorprendere di fronte a qualcosa di veramente innovativo. E infatti mi sbagliavo! Zelda possiede tutta una serie di trovate vincenti e molto altro ancora, anche se forse è un po' troppo semplice"
Tommaso da Pesaro

chiamo Nostradamus!)

ENTI

wboarding

66 1080° Snowboarding è uno dei più bei videogiochi a cui abbia mai giocato. Ha un livello di difficoltà adeguato a ogni situazione con boarders davvero in gamba. Compralo a scatola chiusa oppure... 99

Beniamino da Castellamare

Space Station: Silicon Valley

Il nostro giudizio contro...

66 **Demente. Fuori di testa. Assurdo. Delirante. Se pensi che abbia esagerato, dovresti farci una partita, e vedrai che concorderai con il sottoscritto riguardo l'incredibile mondo di Space Station: Silicon Valley. Oggetti e animali a dir poco bizzarri, trovate geniali e fantasiose e tutta una serie di elementi fuori dal mondo... devi solo provare!** 99

STEFANO

... la vostra opinione

66 Gli animali che puoi controllare sono molti e tutti troppo simpatici. I livelli sono realizzati molto bene con il giusto mix di azione e risoluzione dei puzzle che ti terrà impegnato per i mesi a venire. Grande! 90% 99

Alessandra da Orbetello

66 Ha una grafica e delle musiche troppo fuori! Mi ha subito conquistato diventando il mio gioco preferito per questo mese. Io personalmente gli darei un bel 99,9%-100% 99

Filippo dalla prov. di Messina

66 Lo amerai o lo odierai. È buono per le prime partite, ma alla lunga non offre niente che ti possa tenere lontano da capolavori quali Zelda o F-Zero X 99

Dario da Roma

WCW/NWO Revenge

Il nostro giudizio contro...

66 **WCW/NWO rappresenta la trasposizione più accurata su qualsiasi console del popolare sport/evento americano, inclusi tutti i fenomeni da circo che calpestano regolarmente il ring. Il gioco è realizzato molto bene soprattutto per quanto riguarda le animazioni e la grafica in generale, e non mancherà di strapparti più di una risata, specie in compagnia dei tuoi amici** 99 **MARCO**

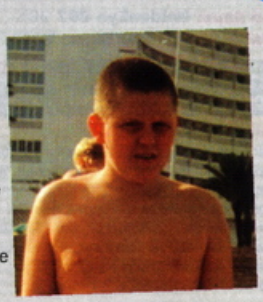
... la vostra opinione

66 Il miglior gioco di wrestling fino a ora. I personaggi sono uno più realistico dell'altro oltre che nelle fattezze anche nelle movenze, incluse quelle prima di entrare sul ring. Un acquisto consigliato. 92% 99

Giuseppe da Castelfranco

66 Una buona varietà di personaggi, alcune buone mosse. Buona anche la longevità assicurata dal gran numero di personaggi segreti da scoprire e dalle numerose mosse a loro disposizione. Io gli darei un bel 85% 99

Duccio da Prato



66 A dispetto di quanto possano pensare gli altri, credo che Revenge sia migliore di Warzone. Il Multiplayer è eccellente e difficilmente riuscirai a completare il gioco con gli oltre ottanta personaggi. Molto divertente (specialmente la rissa reale) 99

Enrico da Crema

66 È un buon gioco con una grafica eccellente e molte mosse a disposizione. Se lavorassi per la vostra rivista gli darei un bel 100%. Il miglior gioco del mondo 99

Jonathan da Camerino

66 È un buon gioco, ma non quanto WWF Warzone. Non ci sono molte cose da fare e le mosse sono troppo semplici da imparare (!?!). Non compratelo 99

Cristiano dalla provincia di Terni

N64 PRO DATABASE

È la guida più grande, più veloce e più aggiornata per N64. Dieci pagine piene di giochi mai creati per la nostra console con tutte le informazioni che ti servono. Controlla il Database prima di procedere all'acquisto di un gioco e potrai mettere insieme la migliore collezione di titoli sulla terra - Marco

Come interpretare il pagellino

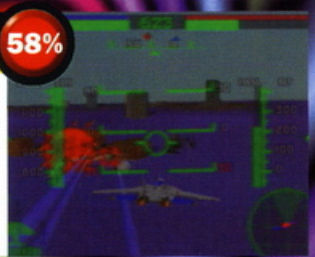
SHOOTING

Uzi 9mm: GoldenEye 007 96%
Water Pistol: Star Wars: SOTE 59%

Aerofighters Assault — 58%

Titus

Entra nel tuo jet ed attraversa i cieli con questo apparecchio dai segnali di Pilotwings. Abbiamo speranze per il gioco, ma la simulazione di volo e delle sparatorie a malapena decolla. Si dimostra più "Top Sciocco" che "Top Gun" quando svolazzi nei cieli a casaccio cercando nemici. Agganciati con i pilotwings per tutte le tue azioni di volo.



Body Harvest — 93%

Gremlin

Il mondo è sotto il controllo di malvagi alieni che hanno deciso di eliminare il genere umano dalla faccia della terra. La tua unica speranza è viaggiare nel tempo cacciando via i disgustosi esseri di nuovo nello spazio. Body Harvest è una tempestosa sparatoria con migliaia di veicoli e tonnellate di armi. Questa avventura gigantesca ha elementi di GdR da combinare per far diventare il gioco veramente epico.

Vincitore Premio Smanettone

Buck Bumble — 70%

UBISOFT

Controlla un piccolo calabrone e dai calci nella battaglia contro uno sciame di insetti onnipotenti. Tutto sembra enorme quando vaghi in giardino come un piccolo insettino, ma, nonostante le buone idee e le novità, Buck Bumble non è riuscito a entusiasmare. La grafica è eccellente, ma il brillante design si perde lungo una terribile serie di sfumature.

Doom 64 — 71%

GT Interactive

L'originale Shoot'em up in soggettiva raggiunge lo stile di N64. I protagonisti del gioco, pistole dal marchio Doom e mostri vari, sono ora visti usando le ricche capacità grafiche di N64, che è senza dubbio un ottimo risultato. Molti pensano che questo sia il miglior gioco di Shoot'em up mai realizzato, ma è meglio dire subito che il primo livello risulta troppo classico e scontato a paragone degli altri giochi del genere in N64.

Duke Nukem — 80%

GT Interactive

Duke Nukem dà l'idea di essere un terribile caos in uno stile veloce e frenetico, in quanto devi mettere fuori combattimento una feccia aliena con un arsenale di armi e con sofisticati esplosivi. Un'abbondanza di livelli e quattro giochi mortali rendono Duke Nuken adatto ai fan degli Shoot'em up. Ma stai attento, nessuno riesce a superare Bond, ti consiglio quindi di giocare prima in GoldenEye. Se Bond non è abbastanza per te puoi fare quattro chiacchiere con il Duca.

Forsaken — 90%

Acclaim

Un formidabile gioco di Shoot'em up in 3D che piomba in redazione e prontamente riceve un marchio di approvazione. Immagina Quake 64 con biciclette volanti ed incredibili effetti luminosi in tempo reale. La grafica è quasi la migliore che abbiamo visto in N64. Il gioco in One player è eccellente grazie ad alcune intelligenze artificiali veramente grandi mentre il Multiplayer game non è da scartare.

Vincitore Premio Smanettone

GoldenEye 007 — 96%

Nintendo

Il più scaltro agente segreto di tutti i tempi arriva a N64 con ottima prospettiva di gioco che uno Shoot'em up abbia mai fatto. Controlla Bond attraverso 20 livelli imponenti (ognuno con tre livelli di difficoltà) che richiedono ingegnosità, mira da cecchino e mente fredda. GoldenEye ha vinto premi per il suo estro e li ha pienamente meritati. Esci e comprati subito questo gioco! Subito!

Vincitore Premio Smanettone

Hexen — 66%

GT Interactive

Una versione medievale di Doom che sostituisce le armi ad alta tecnologia con le mazze e la magia. Vecchio stile in tutti i suoi aspetti con una grafica sgargiante e un gioco lento. Perfino Doom 64 è meglio di questo e comincia a sembrare un po' stancante per il potente N64. Prenditi il più moderno GoldenEye e lascia questa vecchia rovina nel Medioevo.

Lylat Wars

91%

Nintendo

Questa sequenza di formidabile Starwing sulle SNES è un perfetto esempio di come aggiornare un vecchio classico. Lylat Wars è una meraviglia assoluta che conferisce nuova vita agli Shoot'em up, con un eccellente montaggio di scene, una grafica senza respiro, tonnellate di discorsi e di brillanti effetti sonori. Non puoi proprio fare a meno di trovarlo un buon gioco. Notevole lavoro dal grande N'!

Vincitore Premio Smanettone

South Park 64

92%

Acclaim

Meglio definito come una sorta di Turok 2 con i tacchini, South Park è stato realizzato come uno Shooter 3D all'interno del quale sarai impegnato a uccidere tutto quello che incontrerai servendoti delle armi più assurde. I fan della serie animata lo ameranno alla follia data la somiglianza pressoché totale con l'originale. Nella modalità singola il gioco si difende bene, ma è in quella a quattro giocatori che dà il meglio di sé.

Vincitore Premio Smanettone

Knife Edge

52%

Kemco

Whoops! E questo chi se lo è fatto scappare? Immagina un gioco con la light gun che però non va giocato con la light gun ma si avvale del control pad per muovere un cursore sullo schermo. Non suona proprio come un successo clamoroso? E aggiungo anche che si tratta di un gioco noioso e troppo semplice. Ci sono diversi buoni Shooters sul mercato, ma non questo. Da evitare.

Star Wars: Rogue Squadron

92%

Lucasarts/ Nintendo

Questo è il genere di cose per cui è stato creato N64. Diventa Luke Skywalker e usa la forza di N64 per spazzare via l'Impero del Male. Per queste grafiche in alta risoluzione venderesti l'anima: i dettagli delle navi e dei pianeti sono mozzafiato. E non sai che soddisfazione prendere al laccio con il gancio del tuo velivolo un AT-AT.

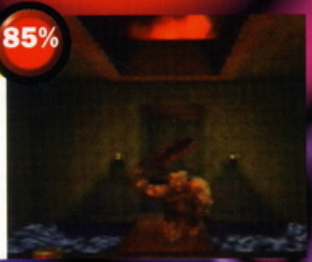
Vincitore Premio Smanettone

Quake 64

85%

GT Interactive

Quake è il vero seguito di Doom ed ha la stessa scura e lunatica atmosfera. Corri nei labirinti pieni di creature malvagie che stanno proprio aspettando te per essere spappolati in mille pezzi dal tuo ben fornito arsenale di pistole. Ogni bit all'altezza della versione ampliata per Pc (che era sorprendente), ma ancora lontano dalla qualità sublime di GoldenEye, il miglior shooter in 3D in assoluto.



Star Wars: Shadows of the Empire

59%

Nintendo

Una delle delusioni più cocenti apparse su N64 fino ad oggi. Nonostante la possibilità di sfruttare una delle migliori licenze al mondo, si è rivelato alla fine solo un'accozzaglia di giochi diversi senza unità di intenti. L'unica parte appena decente è il primo livello che ha ispirato il successivo Rogue Squadron. Shadows of the Empire rappresenta invece il lato oscuro della forza e dovrebbe essere sempre evitato.

Robotron 64

65%

Crave Entertainment

Un classico dei giochi Shoot'em up dal 1982 riorganizzato e proiettato in N64 per divertire una nuova generazione: la grafica è poco più che elementare, ma l'azione è più divertente che mai. Corri intorno ad una piazza cercando di distruggere tutto ciò che è sotto tiro. Per molti è un po' troppo semplice, ma di sicuro è un buon divertimento per gli adulti che ricordano l'originale.

Turok: Dinosaur Hunter

83%

Acclaim

Qualcuno di Doom si è fatto un giro a Jurassic Park in questo stravagante gioco ammazzadinosauri. Una grande grafica completa il gioco quando si fa violento mentre tu corri intorno facendo a pezzi, sparando e praticamente radendo tutto al suolo. Fare estinguere i dinosauri è un'impresa, ma ci sono troppi salti e piattaforme. Un grande gioco, ma Turok 2 sembra addirittura migliore.

HALL OF FAME

La nuova Top Ten dei migliori giochi per N64. Se due di questi totalizzano lo stesso punteggio sarà la redazione a decidere in base ai propri gusti personali.

1	Zelda	98%
2	ISS '98	96%
3	GoldenEye 007	96%
4	Banjo-Kazooie	96%
5	Mario 64	94%
6	F1 World Grand Prix	94%
7	Turok 2: Seeds of Evil	94%
8	1080 Snowboarding	93%
9	FIFA '99	93%
10	Star Wars: Rogue Squadron	92%

Turok 2: Seeds of Evil

94%

Acclaim

Il massacro dei dinosauri continua in questo seguito formidabile. La grafica è veramente notevole e rimarrai a bocca aperta quando vedrai l'animazione di questi bestioni; magnifico il pezzo in cui, correndo, metti fuori combattimento i mostri cattivi. Tonnellate di pistole e alcuni dei più grandi livelli mai visti ne fanno uno dei migliori giochi su N64.

Vincitore Premio Smanettone

RACING

Ferrari F40: F1 World Grand Prix 94%
Robin Reliant: Cruis'n USA 41%

11080° Snowboarding — 93%

Nintendo

Assicura una tavoletta di legno ai tuoi piedi e affronta le piste innevate con questo meraviglioso gioco di snowboarding. 1080° è un'impeccabile riproduzione del morbido materiale bianco con uno splendido scenario e la migliore animazione mai visti. Il gioco in sé è un gran divertimento sia nella modalità singolo che in quella Multiplayer e le sezioni dei trucchi ti incolleranno al tuo N64.

Aero Gauge — 54%

ASCII

Gioco veloce ma l'aumento della velocità ha penalizzato la grafica. Le piste sono un po' troppo blande e ci sono un sacco di effetti nebbia e di pop-up che qualche volta fanno sparire la pista completamente. Non era particolarmente forte all'inizio e ora questo F-zero è lontano dall'essere il migliore.

Automobili Lamborghini — 71%

Titus

Sfortunatamente la compagnia francese Titus è stata più ispirata dalla Citroen 2CV che dalla Lamborghini. Gioco disperatamente lento e controllo nervoso ne fanno un'esperienza goffa e non raccomandabile. F1 World Gran Prix ci ha mostrato come un gioco di corse N64 può essere valido, così compra quello e lascia la tua Lamborghini parcheggiata in garage.

Cruis'n USA — 41%

GT Interactive

Era un buon divertimento in Arcade, ma quando è apparso su N64 era già vecchio e fuori moda. La grafica blanda e l'animazione discontinua unite a un gioco lento ed imprevedibile rovinano i fattori di divertimento che il gioco aveva in Arcade. Bastano cinque minuti per raggiungere il massimo della velocità di crociera (e dell'intero gioco).

Cruis'n World — 54%

Nintendo

Molto migliore del predecessore (Cruis'n USA) ma non ancora sufficientemente buono per essere introdotto in N64, Cruis'n World è fondamentalmente basato sullo stile Arcade favorendo l'aspetto divertente alla realtà. La grafica è discreta, ma lento da giocare e ancora troppo facile da finire. Non prendere un passaggio su queste macchine!

Diddy Kong Racing — 91%

Nintendo

Da lasciare a bocca aperta; DKR batte Mario Kart 64 e lo migliora in ogni senso. Grafica fantastica, grande gioco dove puoi correre con karts, aerei e hovercraft attraverso una gran varietà di strade. La modalità Single player è un'avventura interessante, una vera e propria sfida, così come la modalità Multiplayer risulta essere una delle migliori mai realizzate. Compralo, è la legge.

Extreme-G — 83%

Konami

Potrai guidare futuristiche biciclette, in questo gioco di corsa veloce, ad occhi chiusi. Extreme G non è sicuramente per scansafatiche e nelle rare occasioni in cui rallenta puoi apprezzare la bellissima grafica. Questo è un gioco di velocità raffinato completo di modalità per 4 giocatori. Il sequel è sulla buona strada per diventare sempre migliore. Potrebbe essere una buona idea aspettare ancora un po'.

Extreme-G XG2 — 88%

Acclaim

Dopo F-Zero X e WipEout ecco l'ultimo arrivo nel campo dei giochi di corsa futuristici. XG2 ti vede a cavalcioni di motociclette che vengono dal futuro, mentre corri in tutte le direzioni. Buono come terza scelta tra i tuoi giochi. La grafica è carina soprattutto dopo aver provato il blando F-Zero, ma la sensazione di velocità non è qui. Prova WipEout e F-Zero prima, poi se sei sufficientemente affamato, prova XG2.

F-Zero X — 90%

Nintendo

Il remake Nintendo del classico SNES parte alla grande grazie alle meravigliose possibilità di controllo e una divertentissima modalità di gioco a quattro. Ogni corsa ti lancia lontano a folle velocità, un'enorme quantità di piste e 30 macchine che corrono tutte insieme. L'unico sedativo è una grafica decisamente blanda. Ma il gioco è talmente sbalorditivo che ci si passa sopra.

F1 Pole Position — 64%

Ubi Soft

Questo era un gioco di corse considerato essenzialmente nella media. La recente distribuzione di F1 WGP ci dimostra come potrebbe migliorare un gioco di corsa F1. La grafica è blanda, il gioco è noioso e i controlli sono completamente irrealistici. F1 Pole Position è una schifezza, mentre F1 WGP conquista il primo posto rimanendo al comando. Non confonderli!

F1 World Grand Prix — 94%

Nintendo

Assolutamente fantastico! Offusca tutti i giochi di corse automobilistiche visti prima su qualunque sistema.Le grafiche fotorealistiche vanno di pari passo con la cura maniacale che è stata posta al dettaglio. È il sogno di tutti i fan della F1 che diventa realtà. Tutto quello che è successo nella stagione 1997 è ricreato alla perfezione, con te al volante!

GT 64

78%

Ocean

Un gioco di corse medio che diventa scarso nella maggior parte degli aspetti. La grafica è OK finché si è in movimento, altrimenti tutto balla come in un film Anni 20. La realizzazione è completamente sbagliata e non sembra per niente di stare al volante nel momento in cui rimbalzi contro il muro della pista. Se sei un vero pilota prova F1 World Grand Prix e lascia perdere questo.

Mario Kart 64

91%

Nintendo

Mario Kart debutta splendidamente su N64 con una grande grafica e una stupefacente modalità di gioco a quattro. I personaggi sono grandiosi e ben dettagliati. Il divertimento è assicurato, ma i Power Up rendono la modalità Multiplayer più un gioco di fortuna che di abilità, cosa che potrebbe annoiare. Diddy Kong Racing è un gioco migliore, ma Mario Kart ha ancora un posto speciale nel nostro cuore.

Vincitore Premio Smanettone

Micro Machines Turbo 64

90%

NEW ENTRY

Codemasters

La corsa delle mini auto più famose nella sua migliore trasposizione! Oggetti e ambienti di tutti i giorni costituiscono le piste e gli ostacoli da evitare. Tra questi: banchi di scuola, tavole per la colazione e pozzanghere nel giardino con rane giganti annesse. Nella modalità a un giocatore la sfida si snoda attraverso 48 tracciati, mentre giocando in più persone (fino a otto giocatori) si ottiene un divertimento senza precedenti.

Vincitore Premio Smanettone

M.R.C

72%

Ocean

Uno dei primi veri giochi di corse per N64. L'azione si svolge in stile Sega-Rally su tre piste (con un misto di percorsi sia su strada che fuori). Ci sono solo tre strade in cui si distrugge tutto. Questo non vuol dire che sia il peggior gioco N64 di corse mai visto, ma non è proprio il migliore. Prendi F1 WGP se vuoi un vero gioco di corse di macchine.

Penny Racers

NEW ENTRY

73%

THQ

Nonostante sia originale quanto la slitta di Babbo Natale, Penny Racers fallisce nel portare i doni. Macchine giocattolo girano lungo percorsi poco definiti in questo povero clone di Mario Kart. Un punto a suo favore è l'editor dei tracciati con il quale potrete crearvi le vostre piste originali e correrci sopra. Potrete inoltre assemblare nuove macchine avvalendovi dei pezzi conquistati dagli avversari battuti. Ma rimane troppo lento e noioso.

Rush 2: Extreme Racing

80%

GT Interactive

San Francisco Rush è tornato alla grande! L'atmosfera è la stessa del primo episodio, ma alcune sbavature quali il sistema di sterzata e la gestione dei salti sono state corrette rendendo il gioco più divertente. Non si tratta di Diddy Kong Racing o di Formula 1 WGP, ma riesce comunque a divertire chiunque sia disposto a passare sopra a una grafica e un sonoro appena accettabili.

San Francisco Rush

82%

GT Interactive

Salti che vanno oltre ogni legge di gravità e ridicole scorciatoie rendono il gioco irreale. La grafica è sgargiante, il suono è ridicolo e i controlli non sono perfetti, ma, nonostante tutto, riesce ad essere uno dei più divertenti giochi di corse in circolazione. C'è una quantità enorme di piste e ci sono due modalità di gioco di grande divertimento. Non ti aspettare niente di serio.

SCARS

85%

Ubisoft

Un gioco di corse futuristico nel quale stai al volante di una "bestia" (letteralmente). Partecipi alla gara con un animale di tua scelta. La grafica è una festa da vedere e anche le strade del gioco sono riempite al massimo di armi. È debole solo in confronto a Mario Kart e F-Zero X, ma è comunque un piccolo grande Racer.

Snowboard Kids

84%

Atlus

Un gioco di corse veramente meraviglioso che è apparso fuori dal normale e che ha portato N64 nella tempesta. Discese varie e pendii tracciati meravigliosamente, spingendo stunts tutto il tempo e raccogliendo armi. Alla fine ti arrampichi su uno skilift che ti porta in cima. Non buono come Diddy Kong Racing ma ancora molto divertente.

Top Gear Overdrive

91%

Kemco

Top Gear ritorna per diventare il miglior gioco di guida su N64. La grafica è eccellente (specie se hai l'espansione di memoria per gestire l'alta risoluzione) e le macchine sono ben disegnate. Il realismo del primo Top Gear è stato abbandonato anche se il gioco è ben lontano dall'essere una sorta di Mario Kart. Il controllo non è perfetto, ma è divertente nelle sfide a più giocatori.

Vincitore Premio Smanettone

Top Gear Rally

83%

Kemco

Un gioco di corsa interessante con alcune dinamiche eccellenti. Le sospensioni sono incredibilmente realistiche e la macchina risponde ad ogni minimo sbalzo della strada. La grafica è un po' debole e sembra per prima cosa lenta, ma appena entri in possesso di macchine più veloci il gioco diventa una vera sfida di velocità. Non è buono come F1 WGP ma è uno dei migliori.

V-Rally: Edition '99

90%

Infogrames

Grazie alla potenza di N64 questo vecchio gioco della Greystation ha avuto una nuova ventata di vitalità. La grafica è migliore e l'enorme quantità di piste e macchine ti faranno correre fino all'anno prossimo, ma ci vorrà un po' per avere padronanza con gli stravaganti supersensibili comandi. Complicati all'inizio, ma divertentissimi quando riesci ad entrarci. Provalo!

Vincitore Premio Smanettone

Wave Race

91%

Nintendo

Indossa la tuta impermeabile e vai a correre con jet-ski, uno dei giochi di corse più carini che possano abbellire la tua console casalinga. La grafica è meravigliosa e gli effetti d'acqua sono così realistici da farti indossare le pinne mentre giochi. Una modalità di sfida tra campioni, un'eccellente modalità Two Players ed un'elevata e originale modalità di stunt gli danno lunga vita.

Vincitore Premio Smanettone

WipEout

92%

Midway

Non sei a corto di opzioni quando partecipi alla corsa futuristica su N64. E questo è uno dei migliori mai fatti. Questo riprende un classico PSX e lo sottopone al trattamento di N64. Con la migliore grafica, un suono superbo e quattro modalità di giocatori questo è un brillante gioco di corse. Il pulsante di controllo N64 migliora la guida e con un po' di pratica ti muoverai più veloce della luce!

Vincitore Premio Smanettone

FIGHTING

Jean Claude Van Damme: **Mortal Kombat 4** 85%
Big Girls Blouse: **Mortal Kombat Mythologies** 28%

Mortal Kombat 4

85%

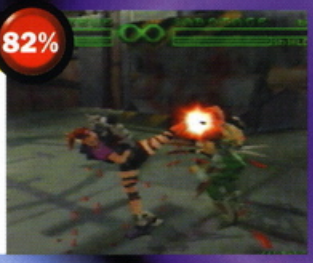
Midway UK

Finalmente Mortal Kombat va in 3D e risulta essere uno dei migliori giochi di colpi mai fatti. Impersona uno dei 15 ridicoli personaggi e prova a sbudellare tutti gli altri psicopatici. Il sangue è spiattellato per tutto il gioco e ora sembra meglio che mai. L'azione è veloce e furibonda e si gioca come nei giochi Mortal Kombat 2D. Grande!

Bio Freaks

82%

GT Interactive

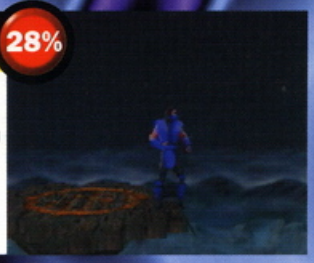


Un assoluto bagno di sangue di Beat'em up dalle Midway. Fino a due giocatori possono distruggersi pezzo per pezzo reciprocamente tipo Monty Python. Il modello Black Knight contiene una ridicola quantità di sangue. Questo fighting viene accompagnato dallo staff di N64Pro con urla del tipo: "Nessuno passerà vivo di qui". Non è perfetto ma è comunque un gran divertimento.

Mortal Kombat Mythologies

28%

GT Interactive



Un'orribile mistura di gioco di colpi e di piattaforme a 2D che lascia un sapore amaro in bocca. La grafica è al di sotto degli standard in modo ridicolo e il gioco è addirittura orribile. Perfino i fan del tradizionale Mortal Kombat devono ammettere che chiedere dei soldi per questo è ridicolo. Fatti un favore e girane alla larga!

Clayfighter

33%

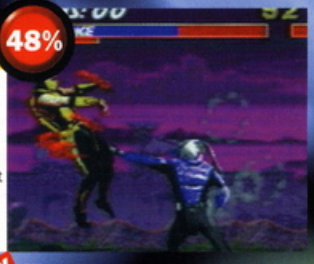
Interplay

O mio Dio! Che cosa ci sta a fare questo giochino così misero nella nostra super console? I caratteri del piano 2D sono animati malamente e combinati con un gioco pessimo e controlli lenti. Non il migliore inizio e un esitante, francamente poco divertente, tentativo umoristico non aiuta di certo. Potrei proseguire, ma lasciatemi solo dire che doveva essere semplicemente buttato in un forno appena nato.

Mortal Kombat Trilogy

48%

Midway



Le serie Mortal Kombat si è fatta largo nella storia dei videogame come un carro armato. I giochi MK in 2D sono sempre stati un po' rozzi ma in questi giorni sembrano proprio fuori posto in N64. Perfino se sei fanatico di Mortal Kombat non hai motivo di comprarlo ora che MK4 l'ha distribuito.

Dark Rift

71%

Vic Tokai

Un primo tentativo di Beat'em up su N64 da non definirsi tremendo ma neanche il migliore. I personaggi sono interessanti, ma la grafica è blanda e il gioco poco profondo e non coinvolgente. È divertente all'inizio ma presto diventa una noia. Dark Rift non era il migliore dei Beat'em up di N64 e uno di questi giorni Fighter's Destiny e MK4 lo ridurranno in poltiglia.

Nightmare Creatures

NEW ENTRY

79%

Activision

Ha sangue, mostri e sbudellamenti in quantità, ma rimane in sostanza una mera trasposizione da PlayStation. Si gioca essenzialmente come un Platform 3D, ma con l'uso di armi per aprirsi la strada tra le orde di mostri nella Londra vittoriana. L'atmosfera è superba, ma il sistema di telecamere mal gestito e i controlli non sempre all'altezza rovinano gran parte del divertimento.

Dual Heroes

35%

Hudson Soft

I sosia dei Power Ranger si danno battaglia in questo Beat'em up non entusiasmante. La grafica è sgargiante, il design è un'orribile pappa e i combattimenti sono bizzarri e disuniti. Il gioco ha qualche buona idea, come la modalità specchio dove la CPU impara i tuoi movimenti e li usa contro di te, ma non è abbastanza per salvarsi. Fa' un favore a te stesso, e scegli un gioco di colpi migliore.

Rakuga Kids

65%

Konami

Folle come può essere un gioco prima di essere "ricoverato" ufficialmente in manicomio. Controlli dei bambini che lottano e che si trasformano via via in carri armati, lavatrici, dive disco degli Anni 70, forbici e così via.
È stupido, lento ma divertente anche se questa caratteristica dura troppo poco.
Affittalo per una sera e ti farai due risate.

Fighter's Destiny

82%

Ocean UK

Un grande gioco di combattimenti con un look da Arcade e ci si sente veramente così. La grafica è un po' debole ma a parte questo è uno dei migliori Beat'em up che potresti comprare. Mortal Kombat 4 è leggermente preferito in redazione (nonostante il suo punteggio più basso) ma solo perché siamo succhiatori di sangue. Se cerchi un gioco di combattimento, questo è quello che fa per te.

Mace: The Dark Age

69%

GT Interactive

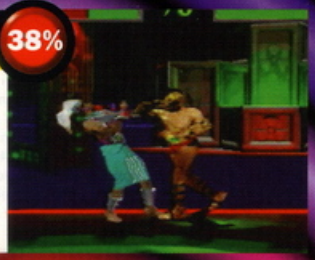
Un gioco di combattimento di taglia-taglia con caratteri abbastanza ispirati a "Dungeons 'n' Dragons" per rendere felice perfino il più appassionato dei "warlock". Nonostante il design dai caratteri incerti la grafica è buona e lo sfondo è completamente interattivo. Ma Mace fallisce ancora nel distribuire pienamente i bonus e finisce in modo alquanto noioso. Il divertimento ha vita breve e presto ci si stufa.

War Gods

38%

Midway

Midway non sta per conquistarsi molti amici con questo stanco tentativo di Beat'em up, con queste ridicole mosse speciali, controlli terribili e completa mancanza di coinvolgimento.
In seguito al dibattito animato su War Gods contro Clayfighter, abbiamo deciso che questo è il peggior gioco di combattimento su N64.



Virtual Chess

72%

Titus

Gli scacchi raggiungono N64 e inevitabilmente questo cambia le nostre vite. Pezzi animati si distruggono a vicenda finché la novità viene a noia e tu passi alla modalità 2D che è identica a ogni gioco di scacchi. Virtual Chess ha però un'eccellente modalità di esercitazione e il tuo N64 è nella media. Merita un'occhiata!

PUZZLE

Blankety Blank: **Wetrix** 90%
Family Fortunes: **Tetrisphere** 60%

Wetrix

90%

Ocean

Ti divertirai un mondo con questo gioco spumeggiante. Incastra pezzi che cadono nello stile di Tetris per costruire dighe circolari in attesa di aprire il paradiso. Poi tutto diventerà teso quando cercherai di indirizzare i nuovi blocchi e l'acqua sarà rovesciata sui lati. Difficile all'inizio ma con un po' di pratica diventa il miglior Puzzle Game da Tetris.

Vincitore Premio Smanettone

Bust-A-Move 2

85%

Acclaim

Un classico assoluto dei giochi puzzle fa la sua apparizione su N64. Tieni a bada due dinosauri nel momento in cui si dirigono a far apparire bolle colorate sullo schermo nel tentativo di farne toccare tre dello stesso colore in modo che esplodano. Abbastanza semplice con un look superato, ma è ancora uno dei migliori giochi puzzle mai fatti ed è fantastico con due giocatori.

PLATFORM

High Rise Skyscraper: **Banjo-Kazooie** 96%
Bungalow: **Iggy's Reckin' Balls** 68%

Bust-A-Move 3

82%

Acclaim

Il seguito di Puzzle Bubble approda anche su N64 con la possibilità stavolta di giocare in quattro contemporaneamente. La modalità Multiplayer è ottima, mentre quella in singolo è troppo simile all'episodio precedente, dunque se già possiedi uno di questi il nostro consiglio è di rivolgere l'attenzione verso altri giochi. Se invece non hai nessun Bust a Move nella tua collezione, be', allora è giunto il momento di rimediare.

Banjo-Kazooie

96%

Nintendo

Questo gioco è un lavoro per geni veri e propri e non crederai ai tuoi occhi quando vedrai la sorprendente grafica. Devi controllare un orso e un uccello che cercano di salvare la sorella di Banjo dalle grinfie di una strega cattiva. I livelli sono enormi con tonnellate di dettagli e cose da fare. Come Super Mario 64 ma meglio (non abbiamo bisogno di dire altro). Esci subito a comprarlo.

Vincitore Premio Smanettone

Glover

83%

Hasbro

Ci vuole una grossa mano per Glover. In questo meraviglioso puzzle puoi controllare un guanto bianco lungo molti mondi meravigliosi. Il guanto diventa completo con un pallone colorato che tu butti in giro. Sembra un po' Mario, ma metterà alla prova la tua mente più della tua abilità nel saltare. Veramente originale!

Bomberman 64

70%

Hudson

L'originale video game di terroristi metropolitani ritorna in una nuova veste 3D per N64. Datti da fare a far cadere bombe ed evita di andare in mille pezzi. La versione N64 ha nuove modalità di avventure che costituiscono grande divertimento e sfide carine. Ma Bomberman è famoso per la confusione del Multiplayer che era deludente in questa versione.

Space Station: Silicon Valley

92%

Take 2

Un meraviglioso e strano gioco puzzle a 3D. Silicon Valley è uno della serie di mondi di Mario popolato da bizzarri animali hi-tech (come le pecore che volano e cani armati con razzi). Devi controllare ciascun animale che incontri per farti aiutare nel corso dei livelli contorti.

Vincitore Premio Smanettone

Bomberman Hero

83%

Hudson

Bomberman è tornato come una bufera nei giochi di livello di N64. Per la prima volta in assoluto, Bomberman può saltare in una varietà di livelli in un vortice di corse tradizionali e sub game in una piattaforma a forma di mazza in 3D (con un sacco di esplosioni). Molto meglio del confusionario Bomberman 64 ma non sufficientemente buono come Super Mario 64 o Banjo-Kazooie.

Tetrisphere

60%

Nintendo

Tetris si riempie di cerchi in questa versione circolare completamente nuova. È difficile controllarlo all'inizio, ma la grafica meravigliosa ti fa perseverare. Non ci sono scatti di adrenalina qui. Il gioco tende ad essere un po' troppo blando se paragonato all'originale... da panico!

Chameleon Twist

74%

Sunsoft/ Ocean

Un gioco di livello carino in 3D con un sacco di nuovi effetti. Non devi perfezionare per niente il tuo linguaggio d'azione per giocare a questo gioco. Nonostante gli manchi la brillantezza di Mario 64 questo è ancora un'esperienza divertente. Per un giocatore medio sfortunatamente finisce troppo in fretta a causa di un livello di difficoltà ridicolmente facile. Ma è un gran divertimento finché dura.

Gex

75%

GT Interactive

Un simpatico tentativo di un gioco di livello a 3D con uno strano senso dell'umorismo. Gex sovverte tutti i tuoi film e spettacoli preferiti avendo come interprete principale un geco spiritoso che si dà da fare prendendosi gioco di tutto, da Guerre Stellari a Bugs Bunny. È una vergogna che la grafica media, i controlli trascurati e le povere angolazioni delle inquadrature rovinino tutto questo bel divertimento. Prova qualcos'altro.

Iggy's Reckin' Balls

68%

Acclaim UK

Un'originale mistura di gioco platform e una corsa Multiplayer in cui devi controllare una palla e correre intorno ad un percorso di livelli in 3D. L'idea è originale ma in questo caso il gioco finisce per essere una cosa lenta con una durata molto limitata. Un concetto carino, peccato che la versione finale sia meno buona delle nostre aspettative.

Mishief Makers

80%

Enix

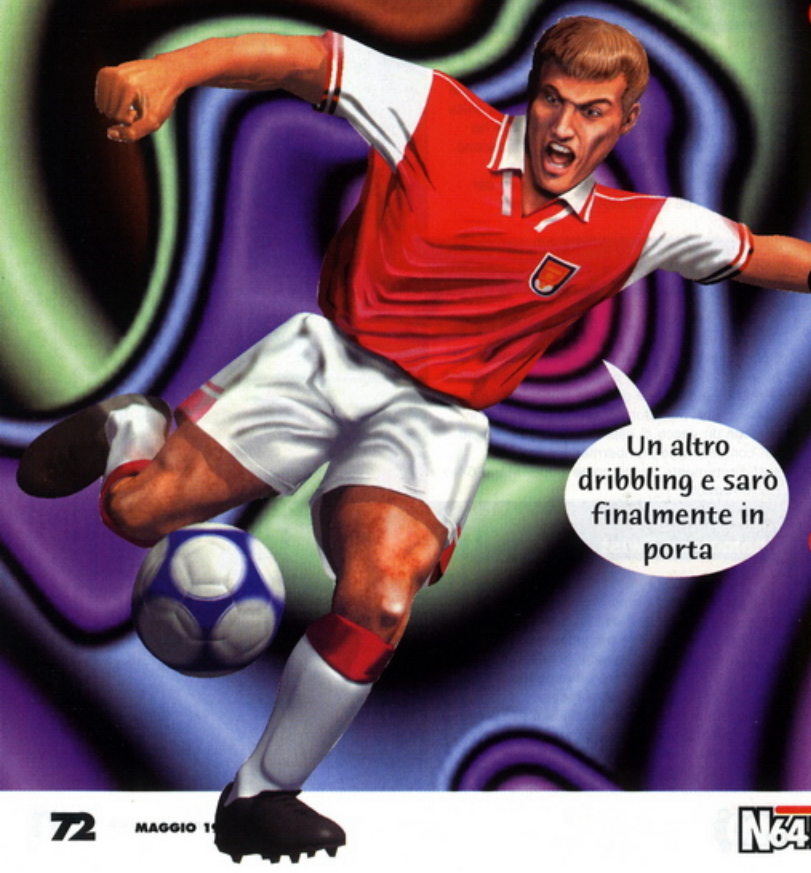
Un meraviglioso gioco in 2D come non ne avevi mai visti. Controlli Marina, una squilibrata robottina scolaretta che deve salvare uno scienziato pervertito rapito. La strana trama rende omaggio a questo meraviglioso gioco surreale. Il gioco è formidabile, così come terribili invece le grafiche. Vale la pena averlo se lo trovi a un buon prezzo.

Starshot: Space Circus

85%

Infogrames

Space Circus mette in scena il più grande spettacolo della galassia. Tu sei Starshot, il Giocoliere stellare ma il tuo lavoro è sotto la minaccia dell'Evil Virtua Circus che si sta impicciando dei tuoi affari. Perlustrare lo spazio in cerca di nuove stranezze per il Circo. Gioco veramente bizzarro con un senso dell'umorismo particolare e alcuni personaggi disegnati in modo meraviglioso.



Super Mario 64

94%

Nintendo

Il miglior video game? Certamente uno dei migliori. È letteralmente un classico e prende tutte le parti migliori del precedente gioco di Mario adattandole in modo stupendo in un mondo 3D altamente dettagliato. Mario 64 è rivolto ai giocatori della prossima generazione e chi possiede N64 dovrebbe averne uno nella sua collezione

Vincitore Premio Smanettone

Yoshi's Story

88%

Nintendo

Il nostro dinosauro affamato preferito ritorna in tutte le feste di N64 in cui si mangia. Yoshi non è stato portato in 3D, ma questo è sicuramente il più bel gioco di livello in 2D che abbiamo mai visto. Molto facile da completare, ma l'enorme quantità di obiettivi nascosti e il modo speciale di fare punti accresce la sua durata. È pensato per i più piccoli, ma tutti dovrebbero darci un'occhiata.

SPORTS

Footy: ISS '98 96%
Rounders: NBA Pro '98 65%

All Star Baseball

90%

Acclaim

Una vera azione di baseball arriva su N64 con la miglior grafica mai vista. Tutto è chiaro come cristallo, alta risoluzione super definita gli fa guadagnare un ben meritato segno di approvazione. Ma era troppo serio per qualcuno della redazione. Vale la pena comprarlo se conosci bene il baseball perchè il livello di realismo è eccezionale.

Vincitore Premio Smanettone

Centre Court Tennis

NEW ENTRY

90%

Nintendo

Una grande simulazione che vi terrà occupati per giorni! Il realismo ha lasciato spazio a un approccio cartoonesco che rende il tutto più piacevole da giocare. È facile da controllare e con la pratica potrete cimentarvi in scambi spettacolari. E non è tutto, c'è anche una sezione di strip tennis dove potrete rubare i vestiti dei vostri avversari. Ottimo lavoro!

Vincitore Premio Smanettone

FIFA '98: RTWC

87%

Electronic Arts

Un grande miglioramento rispetto al predecessore. Fifa '98 è il gioco di calcio che FIFA 64 avrebbe dovuto essere con miglior grafica, maggiori controlli e un un gran numero di tocchi di classe. Ha anche la licenza ufficiale FIFA con più squadre e giocatori di quanto possa credere.

FIFA '99

NEW ENTRY

93%

EA Sports

L'ultimo episodio di questa lunga serie approda su N64 con una grafica ben realizzata, una giocabilità realistica e tutte le squadre e i giocatori reali provenienti dai più importanti campionati di mezzo mondo. È il sogno di tutti gli appassionati di calcio, anche se molti di questi potrebbero già possedere ISS 98. A nostro giudizio sono due ottimi titoli e, se spenderai i tuoi soldi per acquistare anche FIFA '99, stai tranquillo che non te ne pentirai.

Vincitore Premio Smanettone

ISS 64

90%

Konami

Konami vince alla grande con una magnifica rappresentazione del nostro bel gioco e che va all'opposto della retrocessione. Superbamente realistico, bel look con un sacco di assetti di movimento e modi di segnare. Il migliore con cui tu possa giocare, rendendolo il sogno dei fan del calcio. Solo migliorato dal suo sequel (molto simile) ma ancora un bel gioco da possedere.

Vincitore Premio Smanettone

ISS '98

96%

Konami

Nessun gioco ha catturato la nostra attenzione e ha assorbito il nostro tempo più di ISS '98. Il miglior gioco di calcio mai fatto rappresenta una quasi perfetta interpretazione di questo sport. Una marea di caratteristiche completano il veloce cammino del gioco. Sarai coinvolto nel trovare nuove tattiche e nuovi modi per segnare. I video giochi non diventeranno migliori di questo, così esci e vai a comprarlo: ORA!

Vincitore Premio Smanettone

Kobe Bryant In NBA Courtside

85%

Gametek

Il primo gioco ad apparire sotto il marchio Nintendo Sports riserva finalmente al basket il trattamento che si merita. Più serio di Hangtime e meno confuso di NBA Pro, è un divertimento, pieno d'azione e facile da giocare che trova un equilibrio tra lo sport vero e la giocabilità. Se sei esperto di basket dacci un'occhiata.

Madden '98

90%

Electronic Arts

Per molto tempo il marchio dell'eccellenza per i fan del football americano. Madden raggiunge N64 e prontamente riceve un premio smanettone. Buono come non mai, Madden prende ora possesso di N64 e mostra grafiche realistiche ed un gioco eccellente. L'unico problema è Madden '99.

Vincitore Premio Smanettone

Madden '99

92%

Electronic Arts

Madden '99 si impossessa del football americano e dà un calcio a tutti gli standard tanto che il resto del mondo può anche tornarsene a casa. Madden è sempre stato il migliore in questo sport, ma questa versione ad alta risoluzione rende perfino Madden '98 fuori moda. N64 mostra al mondo come portare uno sport alla vita. Parti all'assalto e compra questo gioco!

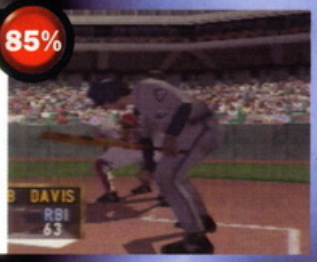
Vincitore Premio Smanettone

Major League Baseball

85%

Nintendo Sports

Un altro gioco di baseball piomba nella redazione di Pro e si unisce alla lunga serie di giochi che rappresentano la versione americana dei giochi di baseball. Meno serio di All-Stars Baseball (è il suo principale avversario) e la grafica non è così buona. Ma in molti casi è molto più divertente da giocare. Dagli un'occhiata se ASB ti sembra troppo serio.



Nagano Olympic Hockey

84%

Midway

L'hockey di Wayne Gretzky's fa la sua terza apparizione su N64, ora con tutte le squadre ufficiali delle Olimpiadi di Nagano, ma poco altro. È appena migliore di quanto sia stato in passato, ma ci stiamo stancando un po' di vedere sempre lo stesso gioco apparire ogni paio di mesi con qualche piccola novità. Bel divertimento ma NHL Breakaway '98 è superiore.

Nagano Winter Olympics

90%

Konami

Track n'Field porta a nord in questo spettacolare gioco di sport invernale. Completa 10 eventi diversi che vanno dallo snowboard al pattinaggio di velocità. Se questo non ti basta, ci sono tante divertenti partite in Multiplayer di culring. Un po' squallido nella modalità One player, ma con più giocatori troverai un gran gioco che ha bloccato per giorni la nostra redazione.

Vincitore Premio Smanettone

NBA Hangtime

74%

Midway

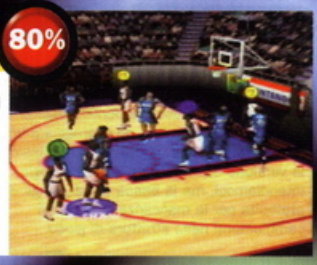
Questa è l'ultima edizione di NBA Jam con un'innovazione tecnica spettacolare in termini di gioco. Più della stessa follia veloce e frenetica del due contro due nel basket che indubbiamente farà scoraggiare alcuni. Grande per gli appassionati dell'Arcade, entusiasma con movimenti che sfidano la gravità e canestri esplosivi. Ma i fan del basket dovrebbero procurarsi il gioco di Kobe Bryants.

NBA Jam '99

80%

Acclaim

Il realismo raggiunge nuovi confini in questa simulazione cestistica. Tutte le squadre con i relativi giocatori, un mare di statistiche e la possibilità di gestire gli scambi. Il gioco è abbastanza buono, con un intelligente sistema di passaggi che assegna a ogni giocatore un tasto del pad permettendoti di eseguire azioni fluide e spettacolari. Ma proprio l'esasperata ricerca del realismo potrebbe rivelarsi il suo tallone d'Achille deludendo i fan della serie.

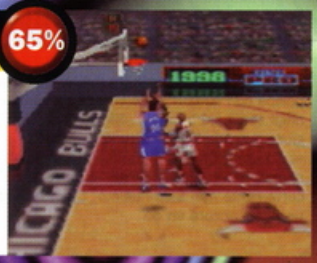


NBA Pro 98

65%

Konami

Il secondo gioco di basket è piombato in N64 e diversamente da NBA Hangtime, questo è decisamente un affare serio. Tutte le squadre e i giocatori sono completamente rappresentati ma la grafica è molto confusa. Il gioco in sé è molto noioso e comprarlo è una perdita di denaro. Compra Kobe Bryant invece e sarai più felice.



NFL Quarterback Club

86%

Acclaim

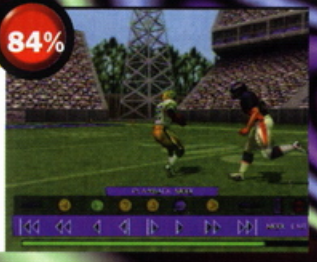
Un altro gioco di football americano si aggiunge a Madden 64, ma riesce appena a passare le nove yards. Dal punto di vista della grafica è stupendo con personaggi eccezionalmente dettagliati ed è uno dei primi giochi ad usare l'alta risoluzione su N64. Sembra bello ma nonostante ciò non ti offre la stessa qualità di Madden. Malgrado tutto è un gioco da possedere.

NFL Quarterback Club 99

84%

Acclaim

Incredibilmente questo gioco riesce a sembrare persino migliore della festa visiva dell'anno scorso. Rappresentato in alta risoluzione, questo potrebbe essere uno dei migliori giochi. Nonostante tutti questi stratagemmi grafici è un solido gioco di football americano con molte statistiche e pieno di realismo. Noi preferiamo ancora il gioco trovato in Madden, ma i fan saranno contenti anche di questo.



NFL Blitz

89%

GT Interactive

Il football americano con una differenza: qui il divertimento è anche per quelli meno esperti. Il gioco ha una grafica di movimenti veloci, violenza cieca ed è semplicemente se stesso (che è un vantaggio ma anche uno svantaggio). Nonostante le nostre paure riguardo la sua durata questo rimane uno dei nostri programmi preferiti.

NHL '99

89%

Electronic Arts

L'hockey sul ghiaccio fa ancora una volta la sua apparizione su N64 ed è sempre tra i nostri preferiti. La violenta combinazione di pattinaggio sul ghiaccio e di lunghi bastoni di legno fanno di questo uno dei migliori sport. NHL '99 ricrea l'atmosfera di una pista di ghiaccio grazie ai meravigliosi effetti sonori e alla superba grafica. Il gioco è meno frenetico di Breakaway, ma grande divertimento comunque!

NHL Breakaway

90%

Acclaim

La veloce, frenetica combinazione di pattini da ghiaccio e bastoncini di legno è portata alla vita dal tuo N64. La grafica è stupenda e molto dettagliata, i giocatori di hockey bene animati. Breakawy cattura perfettamente lo spirito di una partita di hockey e si gioca come in un sogno. Come tutti i migliori giochi è facile entrarci ma difficile da gestire. Grande roba!

Vincitore Premio Smanettone

NHL Breakaway '99

68%

Acclaim

L'Hockey su ghiaccio torna a farci compagnia con la seconda puntata di questa serie. Il gioco in questione è eccessivamente simile al suo prequel in maniera tale da scoraggiare un eventuale acquisto da parte di chi possiede già la versione 98. Non è un titolo malvagio, intendiamoci, ma la bassa votazione gli è stata attribuita per la mancanza di sensibili cambiamenti nella struttura di gioco.

World Cup '98

87%

Electronic Arts

L'ultima edizione della serie Fifa piomba in N64. È quasi identico al suo predecessore, FIFA:RTWC, per questo abbiamo dei dubbi se comprare lo stesso gioco due volte. A parte ciò, appare buono e dà un'impressione realistica grazie alla licenza ottenuta. C'è anche una modalità Classic dove puoi giocare con squadre degli anni '60. Buono, ma niente di grandioso come l'onnipotente ISS'98.

WWF Warzone

89%

Acclaim Out Now

La terza rappresentazione del Wrestling su N64 è ricca di piccoli particolari che sicuramente ti potranno divertire (e non sto parlando solamente dei pantaloncini in Lycra). Puoi perfino disegnare il tuo lottatore creando colossi terribili vestiti da Barbie. Scherzi a parte, questo è veramente un buon gioco di wrestling con una grande grafica e un buon controllo. Valido.

RPG/ADVENTURE

King of the Castle: Zelda 64 98% **Dirty Rascal: Holy Magic Century** 60%

Waialae Golf

69%

T & E Soft

Affronta il green e per tutto il giorno colpisci le palline con questo gioco che rappresenta uno degli sport più tranquilli. Sfortunatamente il gioco è scadente e anche la grafica è spazzatura. Questo è il primo gioco di golf che appare per la versione inglese di N64, ma certamente non sarà l'ultimo. Così cerca di aver pazienza ancora un po'.

Holy Magic Century

60%

THQ

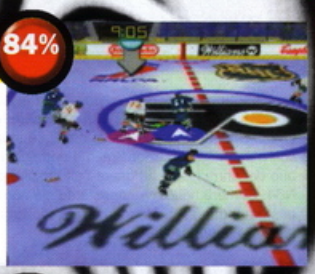
Prendi il controllo di Brian e guidalo nella sua avventura alla ricerca del padre. Usando i quattro elementi di terra, fuoco, acqua e vento puoi lanciare gli incantesimi più svariati. Una buona grafica e un sistema per la gestione dei combattimenti innovativo lo salvano dalla completa rovina. La storia infatti non è per niente interessante, e poi con Zelda che tira calci tutto intorno al castello...

Wayne Gretzky's 3D Hockey

84%

Midway

Questo è un gioco di hockey che corre come un fulmine e mescola simulazione di sport con azione Arcade e gioca ad oltre 100 all'ora. Il gioco singolo è un gran divertimento, ma per una vera festa recluta alcuni amici per il four game player. È quasi più divertente di ISS '98. Pur non essendo il miglior gioco di sport su N64, è ancora divertente e vale la pena di dargli un'occhiata.



Mission: Impossible

92%

Ocean

Dopo innumerevoli ritardi questo gioco è uscito dal segreto ed è stato presentato come sorprendentemente buono. Ma non è neanche un po' come GoldenEye, quindi non eccitarti troppo. L'avventura metterà alla prova la tua abilità mentale molto più che il tuo dito (ecco perché è in questa sezione e non con i shooter). La grafica è a volte ottima altre blanda, ma il gioco è divertente e stimolante.

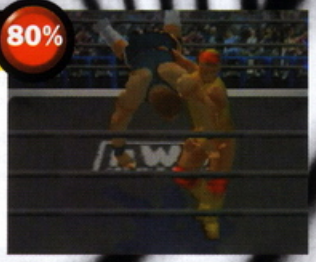
Vincitore Premio Smanettone

WCW vs. NWO

80%

THQ

L'azione del wrestling piomba in N64 con le sue botte fichissime. Alcune grandi animazioni, un sacco di movimenti e abilità di colpi ricreano l'atmosfera di divertimento del wrestling americano. La modalità a quattro giocatori ha divertito tutta la redazione. Bella roba per i fan del wrestling e perfino quelli che odiano Hogan si divertiranno con queste botte da orbi.



Mystical Ninja Starring Goeman

83%

Konami

Questo è proprio strano e non mi sbaglio. Guida Goemon lungo un mondo surreale in 3D mentre parli con la gente di un UFO enorme a forma di pesca, che ha invaso il loro mondo. Le serie di Goemon sono state elogiate per la loro ricchezza di inventiva e la quantità di minigiochi in questa versione non fa eccezione. Unico disappunto: il tempo che impieghi arrancando.

WCW/NWO Revenge

85%

THQ

Il wrestling piomba dentro N64 e la battaglia tra WCW e WWF Warzone continua senza tregua. La grafica è splendente come non mai e ci sono molti più dettagli in questi blocchi corpulenti che negli altri giochi di sport. Il gioco è simile all'originale e dovrai ancora raggiungere la folla per ottenere i tuoi movimenti speciali. Provalo se sei un fanatico del wrestling.

Zelda 64: The Ocarina of Time

98%

Nintendo

Il miglior gioco mai fatto! Controlli Link attraverso un'avventura completa per tentare di salvare la Principessa Zelda e salvare Hyrule dal terrore del perfido Ganondorf. Zelda ha tutto: splendide inquadrature, suono fantastico, giochi aggiuntivi, una grande storia ed un enorme mondo costruito con amorevole cura, tanto da sembrare reale. Se vuoi comprare un solo gioco in più nella tua vita, compra Zelda.

Vincitore Premio Smanettone

MISCELLANEOUS

Top Boss: **Pilotwings** 91%
Fool and the Gang: **Rampage World Tour** 33%

Blast Corps — 84%

Nintendo

Causa una distruzione senza scopo in scala globale con questo gioco da sballo da Rare. Usa veicoli militari specializzati in demolizioni per spianare la strada ad un trasportamissili nucleare impazzito, e distruggi assolutamente tutto quello che incontri sulla tua strada. La grafica è eccellente, piacevolmente originale e ti prende da matti. Una completa esplosione!

Air Boarders — 77%

Human

Scambia degli skateboards con tavole volanti tipo "Ritorno al futuro II" e raggiungi il parco degli stunt. Grafica eccellente con personaggi ben animati ed enormi piste che sono ricche e piene di dettagli. Bel divertimento, ma la mancanza di opzioni di corsa limita serialmente la sua durata. Degno di un'occhiata se stai cercando qualcosa di diverso, ma non il massimo.

Pilotwings 64 — 91%

Nintendo

Insieme con ISS 64 è il gioco N64 preferito della redazione di N64Pro. Ore di piacere quando ti butti con il deltaplano, cinghie razzo e missioni in elicottero. Ha a volte un qualcosa di posato nell'andamento, ma non pensare proprio che sia noioso. Quando la missione va avanti diventa terribilmente frenetico mentre bombardi per i cieli cercando di completare il gioco. Meraviglioso!

Rampage World Tour — 33%

GT Interactive

Tre giocatori controllano che George, Ralph e Lizzie si diano da fare causando più casino possibile mentre sei uno scimmione alto dieci metri. Il gioco era un mostro sacro negli Anni '80 ma ora ha perso un po' del suo mordente. Lascialo nel passato

IMPORT

La roba importata è una marea e non si può giocare senza un convertitore

I migliori

Famista 64 — 90%

Un meraviglioso gioco animato di baseball e fa un sacco di giochi con le carte. Il testo in giapponese non intralcia. Grande!

Let's Smash — 92%

Gioco di tennis superattivo in forma di cartone animato. Puoi perfino giocare a strip tennis!

il resto...

Alice in Trump World 64 68%
Un gioco disperatamente strano che vede Alice (nel paese della meraviglie) che parla in giapponese e gioca una marea di giochi di carte. Evitalo!

Augusta Masters 80%
Questo non malvagio tentativo di golf ci intrattiene per un po'. Lontano dall'essere perfetto ma una bella risata per due giocatori!

Choro Q 48%
Un gioco simile a Mario Kart ma il testo giapponese lo rovina.

GASP: Fighters NEXTream 70%
Non è il miglior gioco di combattimento fa comunque divertire. Cerca di procurarti Flighter's Destiny o MK4 invece.

NASCAR 78%
Una buona interpretazione di una corsa di macchine lenta. Mostri americani massicci corrono intorno ad una pista ovale. Diventa noioso dopo un po'.

Oozumo 75%
È stata considerata una divertente gara di ceffoni questa rivisitazione della lotta sumo. Potrebbe sembrare un po' basilare, ma ci si fanno grandi risate.

Powerful Pro Baseball 5 69%
L'azione di Big Head Baseball su N64 riceve un cauto benvenuto da noi. Carino e divertente ma Famista è meglio.

Puyo Puyo Sun 64 70%
Guida le tue bolle colorate appena cadono e cerca di combattere alla pari. Grande la modalità a due giocatori ma un po' lenta se sei da solo.

Star Soldier 35%
Un patetico tentativo a 2D di Shooter che sembra incredibilmente datato su N64. Ed è di gran lunga troppo facile da completare, così stanne lontano.

Susume 77%
Blobby Tetris è buono grazie a un sacco di giochi sottomarini piccoli e carini che compensano la semplicità di tutto il gioco. Controllalo!

Tohkon Road 72%
Un gioco di lotta libera giapponese che manca di tutto il divertimento di WWF o WCW perché non ha personaggi famosi.

Virtual Hiryu No Ken 80%
Un gioco di botte con due modalità diverse: normale e super deformato (personaggi tarchiati). Bel divertimento!

Wheel of Fortune 59%
C'è un sacco di buon divertimento (per tutta la famiglia) da trovare in questo spettacolo di quiz americano. Non eccezionale, ma meglio di Jeopardy.

Avviso ai popponti

Pensate di poter fare meglio di noi o credete che tutto quello che scriviamo sia oro colato?

Provate a dire la vostra e spedite una vostra recensione a:

N64PRO
c/o Comic Art Publishing
via Flavio Domiziano, 9
00145 Roma

Glover - La g

Eccomi tornato, stavolta con una guida dedicata al guanto bianco della Hasbro. Sto parlando di Glover! Se hai delle difficoltà a proseguire, salta su quella maledetta palla e segui le mie indicazioni per condurla fino al traguardo

I simboli di Glover

- Inizio del livello
- Fine del livello
- Interruttore a stella
- Interruttore di gomma
- Trasforma in una palla di gomma
- Trasforma in una palla d'acciaio
- Trasforma in una palla da bowling

Percorso di pratica

Nella zona centrale troverai un pozzo molto vicino al punto di partenza. Saltaci dentro per accedere al livello di prova. Segui le istruzioni di Mr. Tip e imparerai le mosse necessarie per affrontare il gioco.

La zona centrale

In questo livello si trovano i sei portali per gli altri mondi del regno del cristallo. Dopo che una palla sarà stata rimandata indietro da un mondo, uno dei portali si aprirà, dandoti la possibilità di accedere a un nuovo livello con un'altra palla da salvare. Oltre la zona centrale del castello una caverna contiene il mago per ora impietrito e una fontana dove devono essere riportati i sette cristalli. Portando indietro questi ultimi potrai anche ripristinare l'energia magica perduta da quest'area facendola ritornare al suo antico splendore. Il compito iniziale consiste nel collezionare la prima palla e ritornare alla caverna per aprire il primo mondo, Atlantide. All'inizio del gioco leggi il messaggio obbligatorio di Mr. Tip quindi muovi la telecamera usando i tasti C e tieni premuto B per localizzare la palla. Portala all'entrata della caverna oltre il castello (vicino a dove hai iniziato il gioco) e il mago la trasformerà in un cristallo che ti permetterà di aprire il portale del primo mondo. Esci dalla caverna e dirigiti verso la nuova apertura. Puoi anche localizzare il prossimo portale aperto tenendo premuto B. Entra e ti troverai nel corridoio che conduce al regno di Atlantide.

I corridoi

Da qui puoi vedere le cinque entrate degli altrettanti livelli. Inizialmente solo la prima sarà accessibile mentre le altre verranno aperte dopo aver completato i vari livelli del mondo in sequenza fino a giungere a quello con il boss. L'entrata segnata con un punto interrogativo rappresenta un livello bonus che potrà essere giocato solo dopo aver raccolto ogni singolo Garib (delle carte magiche) presente in questo mondo. Premi nuovamente il tasto B e Glover si dirigerà verso la prossima entrata.

uida di Tip-X

Atlantide

Livello 1

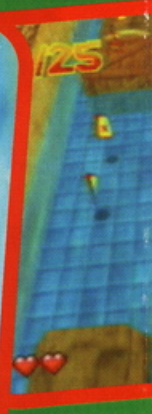
Inizierai il livello su una spiaggia. Corri dritto davanti a te per trovare una palla. Rotola sulla sabbia evitando il Generale WU, superandolo velocemente. Lancia la palla sulle piattaforme sospese e saltaci sopra per oltrepassare la piscina, oppure rotola la palla nell'acqua e montaci sopra per giungere dall'altra parte. Dopo la piscina, occupati prima di Mallet, quindi fai rimbalzare la palla sulle scale, o falla rotolare lungo lo scivolo dall'altra parte. Colpisci il checkpoint rimbalzandoci contro o lanciando la palla oltre il cerchio luminoso. L'ultima piscina può essere superata alla stessa maniera della precedente, ma questa volta ci sono due pesci pericolosi da evitare. Passato oltre troverai un grande interruttore dalla forma di un guanto. Usa il Fist Slam per attivarlo e aprire così la porta di uscita del livello. Rotola la palla lungo la rampa a destra e lanciala sulla sporgenza in alto. Entra nel passaggio ed esci dal livello.

Segreti

Ignora la palla che si trova alla tua sinistra sulla spiaggia e prosegui dritto fino alla fine dell'acqua in modo da raggiungere la scogliera dall'altra parte. Seguila girando a sinistra e troverai una vita extra nascosta. Manda la palla da bowling sul blocco di rocce rotto, al centro del livello per rivelare i Garib nascosti. Prima dell'ultima piscina a sinistra, c'è una colonna incrinata. Può essere abbattuta saltando in aria e dirigendosi contro la colonna dal limite della piscina. All'interno si trova una vita extra e altri Garib. Alla fine del livello è possibile effettuare un doppio salto sul basamento sopra l'uscita per recuperare un'altra vita extra.

ATLANTIDE LIVELLO 1

CHEAT ZONE Glover - Level



Livello 2

All'inizio del livello troverai una piscina piena d'acqua. Distruggi il blocco che impedisce all'acqua di defluire servendoti della palla da bowling in modo da prosciugare l'acqua nella piscina in basso e di liberare la piattaforma che ti consentirà di accedere in cima al muro all'inizio. Rotola la palla nell'acqua e Glover si posizionerà automaticamente su di essa. Non appena le piattaforme si muovono verso il basso sotto l'acqua, passaci sopra con la palla e aspetta che queste riemergano. Giunto in cima fai semplicemente cadere la palla dalla piattaforma e premi zeta per saltare giù. Corri sulla rampa sopra il tetto e raccogli i Garib che trovi dopodichè ritorna dove hai lasciato la palla. Uccidi i Dibber sulla sinistra usando il Fist Slam e salta oltre il muro a destra per raccogliere altri Garib. Colpisci il checkpoint alla fine e rotola giù sulle piastrelle. Qui ci sono due Mallet che pattugliano la zona muovendosi avanti e indietro. Eliminali e raccogli i Garib. Uccidi un terzo Mallet mentre ti arrampichi per lo scivolo e rotola la palla nella piscina dall'altra parte. Salta giù dalla sfera, attraversa la piscina e sali sui gradini dalla parte opposta. Colpisci l'interruttore per prosciugare l'acqua e rotola la palla verso l'interruttore apposito nella piscina ora vuota per aprire la prossima porta. Fai rimbalzare la sfera sulle scale e colpisci il checkpoint (questo ostacolo può essere superato anche cambiando la forma della palla in modo che affondi nell'acqua). Di fronte a te c'è un solido muro di metallo che deve essere spinto oltre la porta di uscita in modo da poter fare uscire la palla. Purtroppo Glover è troppo debole per fare tutto questo da solo. Corri quindi verso l'estremità del promontorio blu a sinistra e raccogli gli Hercules Power Up, quindi vai a spingere il muro verso destra fino a quanto è possibile. Raccogli i Garib e rotola la palla verso l'uscita.

Segreti

Dalla sinistra della tua posizione di partenza i General Wu fanno la guardia ad alcuni contenitori. Elimina gli intrusi per ottenere dei Garib extra. C'è anche un altro recipiente vicino al secondo checkpoint. Il General Wu fa la guardia anche a una stanza segreta nascosta. Vicino a lui ci sono quattro colonne bianche appoggiate al muro con i mattoni frantumati. Colpiscili con la palla da bowling per rivelare uno scivolo. Entra nella stanza segreta e troverai degli extra Garib. Un altro segreto lo si può trovare colpendo la piramide nella stanza nascosta in alto (si tratta di una vita supplementare). A sinistra della posizione di partenza c'è una vasca piena d'acqua. Cammina sul bordo della piscina verso il punto dove si congiunge con un alto muro e troverai una piccola sporgenza. Lasciati cadere dalla sporgenza per collezionare altri Garib. Alla fine del livello c'è un basamento sopra a due colonne che può essere raggiunto servendoti della palla ed eseguendo un doppio salto fino alla piattaforma mentre ti trovi in aria. Sopra al basamento sul pendio troverai altri Garib nascosti.

ATLANTIDE LIVELLO 2

Livello 3

All'inizio del livello segui la passerella e uccidi i Dibber. Fai rimbalzare attentamente la palla sulle scale e lasciala in cima dopo aver colpito il checkpoint. Vai verso sinistra evitando i chiodi e prosegui fino a incontrare quattro Dibber che pattugliano l'area a destra e a sinistra. Uccidili e raccogli lo Speedup Power Up alla fine. Torna indietro dove avevi lasciato la palla; raccoglila e rotola verso la parte opposta della stanza, oltre la scala. Prima dello scivolo in alto cambia la palla con una d'acciaio e procedi lungo la salita oltre il turbine d'acqua. Continua a girare a bordo della palla dopodiché lanciala oltre gli scivoli scoscesi. Colpisci l'interruttore a palla alla fine per mettere in moto la ruota ad acqua. Lanciagli la palla quando inizia a girare e saltaci sopra afferrandola. Aspetta che la ruota sia allineata con l'acqua dall'altra parte e rimbalza in acqua colpendo il checkpoint. Evita i Dibber e i chiodi e gira l'angolo verso una piscina con dentro due pesci. Cambia la palla con una d'acciaio e rotola attraverso

Walkthrough

l'acqua per raccogliere i Garib evitando i pesci. Arrampicati sullo scivolo dall'altra parte e scendi attentamente i gradini. General Wu tiene d'occhio l'entrata del livello, dunque superalo velocemente facendo attenzione ai trabochetti dall'altra parte. Dirigiti verso la bocca della balena meccanica in fondo e non appena si apre entraci con la palla. La balena chiuderà la bocca e ti porterà al cospetto del boss.

ATLANTIDE LIVELLO 3

Segreti

All'inizio, salta nell'acqua sulla destra e dirigiti verso la volta da dove questa defluisce. Vai lungo il tunnel e gira a destra quando ne raggiungi la fine. Uccidi i Dibber di pattuglia e continua fino alla cascata. Dietro di essa troverai dei Garib nascosti e una vita extra. Ci sono degli altri Garib dietro l'angolo. Quando stai per saltare sulla ruota ad acqua posizionati sulla parte destra e noterai una piccola piattaforma sulla quale si trova una vita extra. La puoi raggiungere eseguendo un doppio salto dopodiché puoi scendere per la rampa verso un'altra serie di Garib nascosti. Come scenderai dagli ultimi gradini e ti confronterai con il Generale Wu al termine del livello, gira e prosegui verso il bordo destro o sinistro del pendio. A sinistra troverai dei Garib nascosti, mentre a destra si trova un'interruzione oltre la quale dovrai lanciare la sfera. Dopo aver fatto questo, attendi un paio di secondi affinché un interruttore dalla forma a palla attivi alcune sporgenze che ti daranno accesso a una caverna segreta. All'interno troverai dei Garib, i Dibber e una vita extra dietro un misterioso oggetto nero.
Un altro segreto si trova saltando nell'oggetto nero che ti condurrà ad un'altra stanza bonus. All'interno un interruttore ti permetterà di scovare delle vite supplementari e uno "Sticky Fingers" Power Up che conferirà a Glover l'abilità di camminare sul soffitto per recuperare degli altri Garib.

Pirati

Livello 1

Inizi il livello su di una torre circondata da una baia. Un doppio salto ben calcolato dalla torre ti farà raccogliere tutti i Garib di fronte a te e atterrerai nell'acqua sottostante. Cammina dritto sulla spiaggia e quando sei fuori dall'acqua girati verso la direzione da dove sei venuto. Salta sulle piattaforme fluttuanti e prosegui fino alla fine dell'acqua sotto la torre. Fai un doppio salto verso la banchina a lato per prendere la palla e azionare l'interruttore. Torna alla spiaggia e sul molo di pietra. Rotola la palla nell'acqua oltre l'isola deserta fino alla piattaforma nella parte più lontana della baia. Ci puoi salire usando le rampe ai lati. Raccogli i Garib evitando i Dibber, cambia la palla in una palla di acciaio e falla rotolare nell'acqua. Stando di fronte alla cassa sott'acqua vai a sinistra per trovare un'interruttore da azionare con la palla facendosi trasportare dalla corrente. Una volta attivato lo Switch, ne verrà rivelato uno simile dall'altra parte della baia. Raggiungi la baia passando l'isola deserta e attivalo. Creerà un geyser sull'isola deserta facendo

Boss

ATLANTIDE

Il boss di Atlantide è in realtà composto da tre personaggi distinti che dovrai eliminare uno alla volta. Il primo è seduto in basso e ti sputa acqua contro. Se si avvicina troppo cercherà di schiacciarti. Per sconfiggerlo, colpiscilo con la palla per tre volte. Il secondo è un granchio che si sposta lateralmente agitando le sue pinze contro di te. Se ti avvicini troppo assaggerai il dolore che possono causare! Il terzo e ultimo personaggio è un pesce volante che emette delle bolle dalle quali puoi venire imprigionato, ma dalle quali ti puoi liberare se sei veloce a farlo. Per uccidere il granchio devi prima colpirlo per farlo girare sottosopra e poi dargli il colpo di grazia. Il pesce invece inizierà ad attaccarti e a dimenarsi in aria prima di gettarsi a terra. Per ucciderlo salta verso l'anello esplosivo (blast ring) mentre tocca il terreno e colpiscilo quando cerca di rialzarsi in volo. Infine, fai rimbalzare la palla sulla piattaforma d'uscita per terminare il livello.

CHEATZONE Glover

PIRATI LIVELLO 1

saltare in aria una piattaforma di legno. Rotola sulla piattaforma evitando i chiodi. In cima al geyser rimbalza sulle altre piattaforme galleggianti vicine. Verrai portato su un molo di legno in aria dove si trova un checkpoint. Trasforma la palla in una di gomma. Vai verso il molo. Le due piattaforme ti spingeranno verso le estremità per cui attento a non cadere quando cerchi di prendere i Garib. Vai alla destra del faro evitando Swish e lascia la palla sul bordo della piazzetta. Abbatti Chester, prendi la palla e ritorna al faro. Colpisci il bersaglio per attivare delle piattaforme sul faro. Lascia la palla in un posto sicuro e sali per colpire l'interruttore sopra il faro. Vai all'angolo della piazza dove ci sono le barche che galleggiano e fai in modo di passare oltre, calcolando i tempi con cui si muovono le barche in alto e in basso. Passata la prima raccogli la palla. Dalla seconda atterra sulla passerella di legno. Manovra attentamente la palla per attivare il checkpoint evitando gli ostacoli. Ti troverai su tre casse. Lascia la palla e salta su di esse. Colpisci le prime due per crearti un passaggio, ma attenzione alle palle di cannone che tenteranno di disturbarti. Evitale e raccogli i Garib contenuti nelle casse (in una troverai anche un interruttore). Fai in modo che le rimanenti palle da cannone rotolino di sotto quindi torna a prendere la tua palla e attiva l'interruttore. Evita lo Swish e dirigiti giù per la rampa a destra della piattaforma. Evita Chester e rotola la palla sulla passerella fino al retro della nave quando si trova nella posizione più bassa. Entra nel teletrasporto per finire il livello.

Segreti

All'inizio del livello, un relitto pirata nella baia nasconde alcuni Garib (tra la cima e il lato della nave). Nella seconda baia c'è una vita extra nascosta sotto la rampa di legno che porta al molo di pietra. Sulla cima di fronte alle piattaforme sul retro della seconda baia c'è un obiettivo a forma di palla. Attivalo lanciandogli la palla contro per aprire la cassa sul fondo dell'acqua e prendere una vita extra. Per ottenerne un'altra basta rompere le porte del faro. Volendo puoi cavalcare Swish e usarlo come arma. Saltagli sulla groppa e premi A per sguainare la sua spada. Swish può uccidere nemici che Glover non è in grado di eliminare quali Chester e le palle da cannone. Swish può essere lanciato da una piattaforma facendolo avvicinare al bordo e scendendo a terra (con il tasto Z) prima che precipiti di sotto. Ci sono alcuni Garib su una piccola sporgenza dietro le case vicino il faro ●

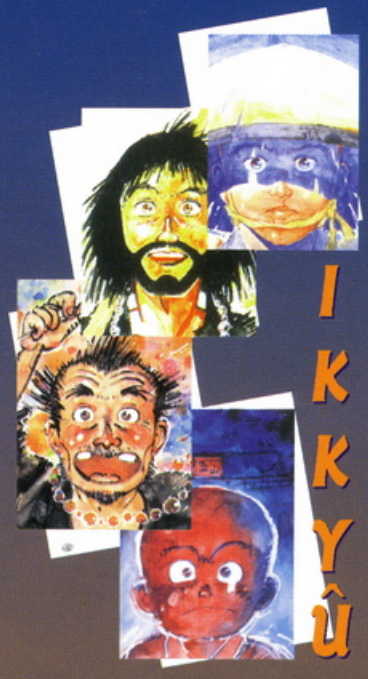
Accidenti a te Tip-X! Hai tolto tutto il divertimento a noi ragazzacci

Tieni le tue dita in allenamento perché il prossimo mese tornerò con il resto della guida

Comic Art Manga

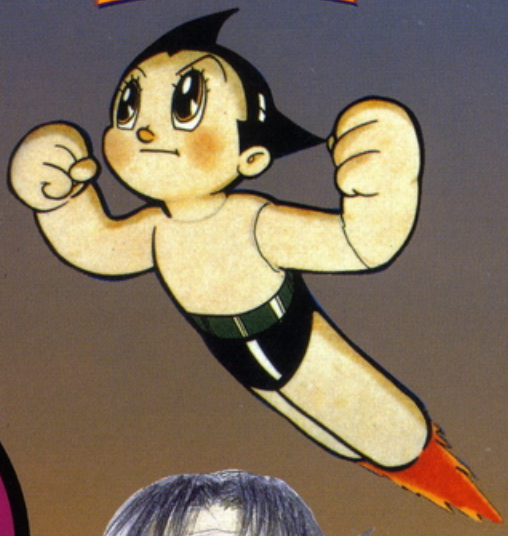
Nelle migliori librerie

RAIKA



IKKYû

ASTRO BOY



Kimba
il leone bianco

L'IMMORTALE

Tutti i mesi con te abbiamo sei appuntamenti in edicola che non puoi mancare Occhio alle date

5

PlayStation Zone

LE MIGLIORI CHEATS
E LE GAME-GUIDE PIU' ATTESE

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

10

PlayStation Pro

PER DIVENTARE PROFESSIONISTI
DELLA PSX

132 pagine tutte a colori, 9.900 Lire

Galaxy PlayStation Mensile

PRIMO CONTATTO CON LA
GALASSIA PLAYSTATION

84 pagine tutte a colori, 4.900 Lire

15

30

COMIC ART PUBLISHING

extreme PlayStation

OLTRE I CONFINI DELLA PSX

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

PC Games Solutions

NEWS, CHEATS E SOLUZIONI PER IL
TUO PC

100 pagine tutte a colori, 11.900 Lire

20

25

CURIOSITÀ ANTEPRIME SOLUZIONI

N64 PRO

TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE
SAPERE E CHE NESSUNO VI HA MAI
DETTO SUL MONDO N64

100 pagine tutte a colori, 7.900 Lire

Ogni rivista regala tutti i mesi

inserti speciali

con trucchi, guide e soluzioni